
NOTICIAS - ANÁLISIS - ANTICIPOS - INFORMES - OPINIÓN
AÑO 3 - Nº 26
Febrero '08
Argentina............0$
Latinoamerica......0$
Europa..............0€
USA.............0U$S
Resto del mundo..0$
GAMING FACTOR
¿QUIÉN LEERA ESTAS FRASES?
www.GAMING-FACTOR.com
PREVIEWS:
TODA LA INFO SOBRE:
THE CLUB; FAR CRY 2;
ALONE IN THE DARK
CON JUGABILIDAD CAMBIADA
Y NUEVO PEINADO:
SPLINTER CELL
CONVICTION
REVIEWS:
REIMOS Y LLORAMOS CON:
UNREAL TOURNAMENT 3; PAINKILLER:
OVERDOSE; DESTINATION: TREASURE
ISLAND; SPACEFORCE: CAPTAINS;
KANE & LYNCH Y UNO QUE OTRO MÁS
HARDWARE: ALEJANDRO HABLA SOBRE LA CES 08, SEA LO QUE SEA - LA EVOLUCION DE LOS FPS

# JUEGO DEL MES



Este mes el premio se lo lleva el Unreal Tournament 3. Si bien no es LA innovación, es una gran mejora con respecto a su antecesor. Un engine de lujo, optimizado para correr en la mayoría de las máquinas actuales y con un excelente nivel gráfico, hace que la experiencia de juego sea más adictiva que nunca. Con todos los detalles que un multijuego FPS necesita y un poco más, UT3 se puede llegar a erigir en el mejor multiplayer del año. Veremos que nos espera más adelante.

# INDICE

UN VISTAZO A LA REVISTA QUE TENES EN LA MANO



## EDITORIAL

"- ¡Gooordaaaa! ¿Trajiste la heladerita de telgopor? No es justo que tenga que estar llevando las dos sombrillas, las reposeras y las lonitas y la chota de tu vieja lleve sólo la carterita de ella!!!!- ¡¡Chicos, no me tiren arena en el sánguche la gran p*** madre que lo p****!!!!! ¡¡¡¡NENEEEE, la pelotita, la pelot... ouuuchhhh!!!! Hijodiunagranpu**car***mier** playa del or**!!!!!!
¡¡BASTA, BASTAAAAAAAA!!!!!! Quiero mis fichines!!!!!!! Con el número de enero no me alcanzóooo!!!!". Más o menos esto estuvieron viviendo nuestros lectores y foristas durante estos días. Sol, playa, montañas, arenas, agüita, alguna que otra minita en tarlipes por ahí, noches de birra, rock, sexo y lujuria ocuparon durante estos meses la atención de muuuuucha gente, menos en los que hacemos GF. Nos estuvimos preocupando y trabajando para que ustedes no se encuentren huérfanos de info y fichines. Ese es nuestro destino.
Y para darles una sorpresa les traemos en este número una excelente nota de los chicos de "Uteros.com" que nos describen con lujo de detalles lo que es Unreal Tournament 3. No dejen de leer esa nota que no tiene desperdicio. Sin embargo y creyendo que con esto no nos ganamos el cielo, amenazamos a nuestro redactor estrella Maxi Nicoletti para que nos entregue una preview de "Splinter Cell: Conviction" a todo lujo, sino no lo sacábamos de las mazmorras y lo tirábamos a los tiburones.
Además hicimos una hermosa revisión sobre los cambios de los FPS a lo largo de la historia, lo cual provocó más de una lágrima de nostalgia en varios de nosotros. The Club es uno de los juegos más esperados del momento, este multiplataforma fue investigado por Gonzalo Lemme y nos cuenta qué nos espera en pocos días más. Mientras tanto nuestro inquieto corresponsal uruguayo nos trae una síntesis muy abarcativa de lo que fue la Consumer Electronics Show '08 y nos presagia la guerra tecnológica que nos espera este año.
Y seguimos pensando en ustedes, van a descubrir un toco de notas más que no pueden ser pasadas por alto. Cuando todos creían que este mes estaba muerto, GF se ocupó de revolver toneladas de info y juegos para darles lo mejor, como los tenemos acostumbrados, siempre gratarola y con seriedad. Que lo disfruten y nos reencontramos el mes que viene.

**Horacio Silvestri** - Jefe de redacción


## STAFF GF

**Director**
Alejandro Parisi

**Jefe de redacción**
Horacio Silvestri

**Asistente de redacción**
Diego Bortman

**Corrección**
Federico Mendez
Daniel Falcón
Ricardo Beux
Luciana Decristófaro

**Diseño y diagramación**
Diego Beltrami
Walter Chacón

**Staff Gaming Factor**
Leandro Dias
Maximiliano Nicoletti
Diego Bortman
Matías Leder
Gonzalo Lemme
Mariano Arias
Alejandro Hernández
Daniel Falcón
Martín Petersen Frers

**Colaboradores**
Juan A. Torea
Pablo Strauss
Mariano Martinez
Esteban Provoste
Ramiro Granja
Javier Silvestri
Maximiliano Salamone
Sebastián Barros
Facundo Szraka

**Asador**
Julian Cantarelli



**Contacto**
prensa@gaming-factor.com

Ficha técnica
•Fecha de salida: 19 de Febrero del 2008
•Demo: No disponible
•Género: Third Person Shooter
•Compañía: Bizarre Creations
•Distribución: Sega Games

# The Club

POR Gonzalo Lemme

## UN TPS QUE VA A DAR QUE HABLAR

Extraño ver que un grupo de desarrolladores de un juego de carreras (Gotham Project Racing) hagan un salto de estilo tan grande. De Driving-game a TPS. Sin embargo, uno observa similitudes entre ambos juegos y al final de esta nota, lograrán ver a que apunto.

¿Qué distinguía a Gotham de otros juegos de carrera? No era innovación en el método de manejo, ni el realismo al que apuntaba, ni una jugabilidad distinta, lo que lo hizo diferente fue el estilo que había que tener al correr; llegar primero, no es lo mismo que llegar primero con estilo, y esos eran los objetivos en Gotham. En este TPS (Third Person Shooter) o Beat em Up, como quieran catalogarlo, The Club, el estilo es lo que está marcando la diferencia.




### EL SIGILO ES PARA NOOBS...

Lo que se hace en un TPS normal, en The Club implica una reducción de puntos o que se acabe el combo, el objetivo es matar, pero hacerlo rápido y con estilo. No es lo mismo llegar a una habitación, inspeccionar la situación, cubrirse, disparar, volver a cubrirse, siendo eficiente y tratando de recibir poco daño, a entrar a toda la velocidad, utilizar muchos disparos, matar y seguir con rolls, saltos, y maniobras complicadas, esto es lo que realmente suma puntos.
Cualquiera de nosotros haría lo primero, pero el sistema de combos en este título fuerza al jugador a un frenesí que hace que inspeccionar un área sea una tarea poco recomendable. En este título tenemos una barra de combo que mide: velocidad a la que nos movemos, cantidad de disparos, arma que utilizamos, donde las impactamos, cuantas balas quedaban, y por supuesto, un killing-spree.

### MU-MU-MULTI-KILLS

El puntaje, como se explicó brevemente en el párrafo anterior, es una combinación de velocidad, precisión, cantidad de balas usadas, lugar de impacto. Para dar un ejemplo: matamos a un enemigo, al hacerlo se activa un reloj con una barra que se va desgastando, al llegar a cero se pierde, al hacer un impacto en un enemigo se queda en hold hasta la resolución de ese encuentro (tu muerte, o la muerte del enemigo), si lo último ocurre, entonces la barra vuelve a cargarse.
Correr un circuito de muchas rectas con un auto pesado es mala idea, al igual que hacerlo con un auto liviano en algún circuito de muchas curvas con pocos tramos de velocidad. En The Club la elección de los personajes tiene un rol similar.
Contamos con 8 personajes y para ver este efecto que mencionaba con los autos, uno de los personajes que tenemos a disposición es como un jugador liviano, que se desenvuelve mejor para correr y atacar cuerpo a cuerpo, o utilizamos al otro personaje, como por ejemplo Dragov, un policía federal con mejor puntería y esas técnicas de combate que tanto gustan a los policías americanos.

### ESTILOS DE JUEGO

Hasta ahora poco se sabe de esto, pero lo que sí se sabe es que hay dos modos confirmados: el Time Attack o contrarreloj y el modo Sprint. En el primero es fácil saber lo que hay que hacer, se saca por deducción, ganar un escenario en cierto tiempo y sumar la mayor cantidad de puntos antes de que se acabe el tiempo. El modo Sprint es similar, un escenario, una salida, muchos enemigos, nuestro objetivo es conseguir en el menor tiempo, mayor cantidad de kills y salir por la puerta, vivo de ser posible.

### CONCLUSIONES:

Acción desenfrenada, con un adictivo sistema de puntos, buena gráfica pero mejor gameplay, al no considerarme un fanático de los TPS… Admito que tengo ganas de jugar a The Club.





Ficha técnica
•Fecha de salida: No disponible
•Demo: No disponible
•Género: FPS
•Compañía: Ubisoft
•Distribución: Ni idea

# Far Cry 2

POR Maximiliano Salamone

## PELEANDO POR LA PAZ

Tenemos a tiro de piedra (catapultada) un nuevo FPS que apunta a una altísima calidad y una experiencia de juego única… ¿Será? Ya lo sabremos. El encargado esta vez no es la alemana Crytek, sino Ubisof,t que intenta meter un golazo y pisar fuerte de una vez por todas en el mundo de los shooters. Aún así, y por lo que ya leerán, poco tiene que ver este con el Farcry original, más que el nombre marketinero. No se los puede culpar, ¿verdad?

### CHE, ¿Y LOS BICHOS GENÉTICAMENTE MODIFICADOS?

Sí, la historia no tiene nada que ver con el FC1, acá ya no estamos en una isla, sino en un continente. No luchamos contra cosas genéticas sino con personas comunes y corrientes. Aunque las apariencias pueden engañar…y resulte que sí hay una bizarra y distante relación entre ambos, que no me extrañaría en lo absoluto… En fin.
Nos encontramos en un país inexistente de África que tiene unos mambos políticos importantes, en el cual hay dos facciones enfrentadas. Guerrillas más bien. Toda la región esta devastada por la guerra civil, y en el medio de todo ese caos, nosotros. Como territorio a explorar tenemos una continuidad de 50 km2 que podemos recorrer a gusto, con vegetación abundante, otras zonas áridas, poblaciones, ciudades… Completito el combo.
Otra cosa a tener en cuenta es que no será un juego lineal. Ya de por si tenemos mucha zona por explorar, y además muchas opciones que definirán en última instancia nuestro objetivo final. Podemos elegir el bando, enfrentarnos a ambos si lo deseamos, asesinar a todos, salvar a la población, o simplemente escapar y sobrevivir. La moralidad estará en juego, y haremos de ella lo que se nos antoje.

### ARMAS, EXPLOSIONES Y DEMÁS YERBAS

Asombrosamente el engine a utilizar en esta versión no será el mismo que en el anterior ni en el Crysis, sino uno desarrollado por Ubisoft llamado Dunia. Si bien no es tan poderoso como el de Crysis, promete tener un nivel de jugabilidad más elevado (con eso quieren decir que no vamos a necesitar una maquina traída del Pentágono para que nos ande al mango y fluído) manteniendo una alta calidad tanto de texturas, como de fluidez y manejo de partículas. No al extremo de dispararle a una hoja y ver la clorofila saliéndosele, pero una creíble al fin.
Creíble pero no realista, parece ser la consigna general. ¡Aunque el efecto de las llamas realmente se ve excelente!
Ahora, lo que en teoría se llevaría las palmas y el galardón de Oro: la inteligencia artificial. En esta oportunidad nos prometen realmente mucho. No solo una IA realista y de alta calidad, sino que los NPCs van a responder a sus propias necesidades, y según ellos, sin scripts para lugares clave (algo que personalmente, dudo mucho). Esto implica que los personajes con los que nos encontremos tendrán necesidad de ir al baño, de beber agua, de sentarse a la sombra si hace calor…significa que debemos estar atentos a todo lo que hace cada uno para poder preparar una emboscada, y que la estrategia que usemos va a tener que ser adaptativa a una circunstancia exacta. Ahhh… Qué lindo sería si lo convirtieran en realidad….

### ¿ME VA A ANDAR EN MI ATARI?

Farcry 2 no será exclusivida para PC sino que podrá ser disfrutada por los consoleros de XBOX 360 y Playstation 3. No, para Nintendo no va a poder ser en esta oportunidad. ¿Tenés una Wii? Lo siento. En cuanto a la fecha de salida estiman un AMPLÍSIMO margen de cualquier momento del 2008 hasta el 2009, teniendo en cuenta unos 3 meses más hasta su lanzamiento para consolas. Aparentemente no están convencidos de algunos detalles, ni de su performance en máquinas no tan poderosas. ¿Habrán de recompensar nuestra paciencia?

FICHA TÉCNICA
•Fecha de salida: Febrero de 2008
•Demo: No disponible
•Género: Survival Horror
•Compañía: Eden
•Distribución: Atari

# ALONE IN THE DARK

POR Leder y Mendez

THE WAY IT'S MEANT TO BE PLAYED

No parece que fuera ayer, eso sí se puede asegurar. La saga Alone in the Dark tiene muchos años, muchísimos. Y en todos esos años muchos gamers se olvidaron de ella, mientras que otros, la nueva generación alaba a Resident Evil como "el creador del survival horror" y nadie nunca les dice: "No, Resident Evil sólo tomó algo muy viejo y lo mejoró". Y ese algo viejo eran tres juegos de hace mucho, cuando los polígonos se contaban en decenas y las texturas era algo de lo que sólo se hablaba en el mercado de la ropa.

## CLÁSICO DE CLÁSICOS

Mis recuerdos se remontan a mi primer monitor color, cuando conseguí el CD apenas grabado de Alone in the Dark, y con él, mi primer gran cagaso informático, en la puta segunda habitación de la mansión. Juego de mierda. Como quedé colgado del techo, nunca me voy a olvidar. En una época poco exigente, donde la falta de títulos nos hacía jugarlos a todos, Alone in the Dark fue grande, pero no debido a no tener competencia. Era un género totalmente nuevo y, además, un hermoso juego. Con una cámara estática y muchos puzzles y combates geniales -aunque bastante confusos-, manejábamos al bueno de Edward Carnby, un investigador de lo paranormal en una mansión enorme tratando de averiguar el motivo de la desaparición del dueño. También podíamos elegir a la sobrina del desaparecido, pero a nadie le importa. A diferencia de Lara, unas tetas de un solo polígono nos recordaban cortes en la lengua y pérdidas de ojos…

Pero el juego era glorioso. Uno pasaba enviciado noches enteras mirando sobre el hombro mientras guiábamos el espantoso bigote de Carnby por la enorme y tétrica mansión Derceto, una guarida de pirata zombis (YARR YARR) en Hell`s Kitchen y un pueblo fantasma del lejano oeste, con todo y sus indios fumadores de cardo. Luego pasaron muchos años y un cuarto juego salió pero fue una cagada; no pensemos en él. Si mis deseos fueron escuchados, el mundo tiene unos cuantos enfermos de cáncer de orto más que antes.



## UN CARNBY SIN BIGOTE

Una nueva entrega de Alone in the Dark se nos viene y no pinta para nada mal. Sumándole unos gráficos muy atractivos y el motor de física Havok 3, al fin vamos a tener un juego donde podremos usar todo lo que
encontremos para improvisar. Half-Life 2 lo hizo bastante bien, pero no hablo de sólo usar un arma de gravedad para tirar cosas; para más referencias jueguen Tresspaser y después me cuentan sobre interactividad. Esta última entrega de Alone in the Dark recrea el Central Park del siglo XXI -el nuestro, no se hagan ideas- como la mini ciudad que es, la cual puede ser suficientemente terrorífica como para inspirar un juego que venga en una cajita con pañales y un poco de cremita para lo paspado. En este escenario, Carnby debe ingeniárselas contra legiones de extrañas criaturas, usando lo que tenga a mano, mientras recorre conocidos pasajes del parque, a pie o en auto.

Eden puso su apuesta en la interactividad; usando la física de Havok 3, el juego se compondrá de puzzles que deben ser resueltos sin mayor pista, simplemente usando lo que encontremos, ya sea como herramienta o arma. Podemos prender fuego a algo para debilitarlo, usar objetos para golpear o como distracción. En las demostraciones se vio cómo el fuego reaccionaba a lo que lo rodea, propagándose y creciendo si no es controlado, del mismo modo prender fuego a alguna criatura causará que ésta corra prendiendo fuego lo que sea que toque, e incluso podemos dejar rastros de combustible para crear incendios programados para encerrar a alguien… O algo. Del mismo modo podremos tomar objetos del escenario como tubos, sillas o piedras y utilizarlas para abrir o trabar puertas o golpear a algún enemigo. También podemos observar el comportamiento de estos, para aprovecharnos de sus debilidades; por ejemplo usar bolsas de sangre como carnada para algún bicho vampírico. El modo en que controlamos a Carnby también evolucionó, adaptándose a las posibilidades que hoy tenemos. La interfaz se redujo enormemente, al punto que acceder al inventario implica que Edward se abra la chaqueta y mire hacia abajo, donde podemos ver lo que lleva en los bolsillos y escoger lo que queremos usar (esto implica poder cargar sólo cosas pequeñas).





## ¡ESE ES CENTRAL PERK! ¿ENTONCES ESE MOSTRO ES COURTNEY COX?

El motor gráfico usado -Twilight- es una nueva versión del mismo que Eden usara en Test Drive Unlimited para recrear al más mínimo detalle la isla de Oahu, en Hawaii. La empresa promete una experiencia aterradoramente envolvente, con luces dinámicas en tiempo real desde varias fuentes y demás brillitos de esos que hacen sufrir a nuestras placas de video, particularmente en el próximo candente verano. Además de tener efectos varios, Alone in the Dark promete tener gráficos que hagan que todos esas tecnologías valgan la pena, con modelos logrados y texturas bien definidas, tanto en las escenas de acción como en las cinemáticas, aunque en estas últimas se agregan aun más tecnologías para poder mostrar gestos faciales creíbles.
Dicho sea de paso, cada vez que pasemos alguno de los capítulos del juego (de aproximadamente 30-40 minutos de duración) o carguemos una partida, se nos mostrará una cinemática relatando lo ocurrido hasta el momento, evitando así el tener que pasar largos ratos dando vueltas por pasillos vacíos para sumergirnos nuevamente en la trama (característica sumamente útil para aquellos que jugamos sólo los fines de semana).



## SOLO EN LA OSCURIDAD

El ansia consume mi ser. Si este título cumple con al menos dos tercios de lo que promete, será un digno candidato a juego del año y logrará poner a Alone in the Dark nuevamente en el pedestal que perdiera hace años y The New Nightmare no supiera recuperar. Si no, será uno más de tantos survivals recontra consoleros que pululan por las góndolas, tratando de hacerle sombra a las bestias del género de Capcom. La gente de Eden parece estar tomándose muy en serio la tarea, y espero que estén a la altura de las circunstancias. De no ser así, ojalá los coma un bicho de cuatro polígonos que les entra saltando por la ventana que no cubrieron con un ropero, o un zombi verde y rojo los mate a golpes por no haber tapado la puerta trampa del ático con un baúl que tenía una escopeta...



# Tom Clancy's Splinter Cell Conviction

**AUTOR:** Maximiliano Nicoletti
**DESARROLLADOR:** Ubisoft Montreal
**DISTRIBUCION:** Ubisoft
**FECHA DE SALIDA:** Secreta
**DEMO:** No disponible

Durante años el conflicto fue su fuerte. En la búsqueda por la paz, la verdad, la justicia y todas esas fantasías literarias que jamás se podrán lograr, su fuerte fue generar conflicto para conseguirlo. Por su país, y por el resto del mundo, evitó guerras y muertes, que nadie jamás va a agradecerle que haya evitado. Nadie sabe quién es. Es una sombra. O, mejor aún, las sombras son suyas. Vive en ellas, de ellas, las apropia. Así fue por mucho tiempo. Así será ahora. Desterrado de sus herramientas, de sus compañías, de sus libertades. Ahora deberá usar las sombras para que lo lleven a la verdad. Para que llegue a desterrar al mal mayor. Un grupo de personas capaz de romper con todas las leyes para conseguir su objetivo. Una historia repetida. Con un nuevo héroe. Durante años se dedicó a eso. Y ahora, él sigue siendo él. Solo él puede ir sobre la ley, para proteger la ley. Por sobre la paz, para proteger la paz. Solo él puede generar conflicto para evitar conflicto. Su nombre es Sam Fisher. Y él… Era un Splinter Cell.

Dos años después de los eventos de Double Agent, un Sam mucho más cansado y cambiado por los golpes de la vida, regresa a Third Echelon para recuperar su posición. Third Echelon ya no es lo que era. Su traje está desgastado, mal cuidado. Sus herramientas, deshechas.



Y comandado por un personaje desconocido, tanto para Sam como para las verdaderas reglas. Limitaciones políticas y burocráticas, en la búsqueda de conseguir el poder dentro de la organización, causarán que Sam tome una decisión. Ahora, alejado de su grupo y en contra de la justicia, Sam Fisher usará todos sus conocimientos y su experiencia para llevar a cabo su misión, del otro lado de la ley.

## Convicciones convencidas

Sam Fisher regresa a Third Echelon para encontrar un panorama diferente y un nuevo punto de vista. Dirigida por una persona que solo busca poder y no cumplir con su trabajo, Sam se ve forzado a, una vez más, dejar la agencia y transformarse en un criminal. No amparado por el gobierno esta vez, Fisher deberá infiltrarse en terrenos en los que jamás ha estado anteriormente. Envuelto en ropa que no es su traje de infiltración. Ayudado por elementos que no son sus clásicos gadgets. Acompañado por gente que no conoce. Con el mismo objetivo de siempre. Splinter Cell Conviction llega a nuestras pantallas con una nueva premisa. La de no repetir premisas. Para ello, la gente de Ubisoft decidió deshacerse del estilo de juego que manejaba Splinter Cell hasta ahora y comenzar desde cero con nuevas ideas, nuevos gráficos, nuevos estilos, nuevos movimientos y nuevos formatos de infiltración. Para empezar, Sam, al no contar con su traje, se ve envuelto en ropas civiles de lo más comunes. Un cambio






radical de imagen lo hacen difícil de reconocer. Nuestro pelado favorito del mundo del espionaje es ahora un melenudo de barba, que se dedica a un espionaje de calidad “Jack Bauer a la 24” en lugar de ser un James Bond con mezclas de Solid Snake y conserva, de todos modos, la sensibilidad de una marsopa asesina del pacífico norte. No existe, a ver si entienden el chiste. Se desenvuelve sobre los escenarios de una manera completamente diferente. Más natural, con más soltura. Sin necesidad de esguinzarse los dedos de los pies de tanto andar en cuclillas. Su vestimenta no absorbe la luz ni lo oculta en las sombras. Su pequeño hoodie y pantalón jogging lo mimetiza con un entorno mucho más común de los que hasta ahora vimos en la saga. Sam deberá ser el maestro de la infiltración en lugares comunes. Espacios públicos, edificios de oficina, grandes parques.

Sus ayudas de infiltración son todas las que tenga a la mano. La gente, los edificios, árboles, un adorno público, un baño químico, hasta un puesto de panchos… Todo en el entorno es una posible salida de una situación peligrosa.

### CONVICCIONES ESCAPISTAS

Las posibilidades serán infinitas y las capacidades serán otras tantas.

El equipo de Ubisoft Montreal se tomó ya unos tres añitos en desarrollar esta nueva entrega, en la que se deshicieron de todo lo que Splinter Cell significaba y reescribieron el sentido de la infiltración. Para empezar, aquel sentimiento binario de supremacía que generaban los títulos anteriores, en los que teníamos sólo dos opciones, la luz y la oscuridad, fue completamente sustituido por una constante aplicación de frenetismo y persecución. Sam Fisher es uno de los hombres más buscados del país, y cualquier guardia, policía o cualquier tipo de enemigo que nos crucemos, que se pase más de dos minutos delante de nuestra cara es capaz de hilar todo lo que pueda y darse cuenta de quién es, a pesar de su cambio de apariencia. Para escaparles, o directamente para pasar desapercibidos, las cosas se manejan de una forma muy diferente. Los controles, que mostraban una gran complejidad y una alta cantidad de teclas que combinar, ahora se basan en desarrollar rápidos movimientos en una baja gama de tiempo. Tomemos como ejemplo un escritorio de trabajo común y corriente. Una ligera presión al botón de stealth nos



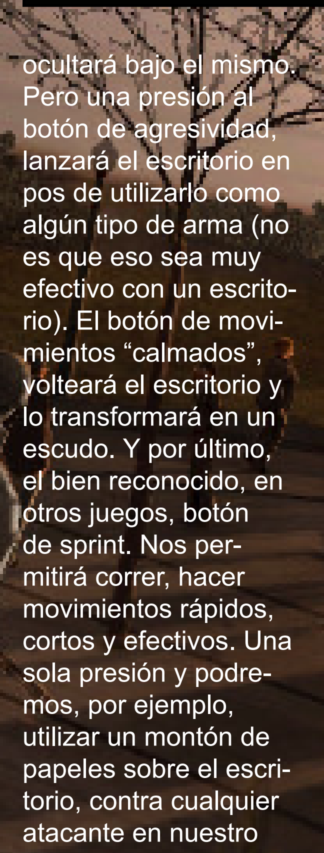






### CONVICCIONES DINÁMICAS

Para poder desarrollar la amplia gama de movimientos y posibilidades de interacción entre Sam y los objetos del escenario, el equipo de Ubisoft Montreal se encargó de desarrollar, primero, un motor físico que reproduzca fielmente los movimientos del objeto en cada situación. Después, agregaron una serie de puntos clave en cada objeto, y mezclaron las animaciones gráficas comunes, con el capture motion. Así, dependiendo de la acción que desarrollemos, en ángulo del que nos acerquemos y la ubicación del objeto, Sam se dirigirá a él, siempre de una manera diferente y realizará la acción necesaria en una manera realista.



ocultará bajo el mismo. Pero una presión al botón de agresividad, lanzará el escritorio en pos de utilizarlo como algún tipo de arma (no es que eso sea muy efectivo con un escritorio). El botón de movimientos “calmados”, volteará el escritorio y lo transformará en un escudo. Y por último, el bien reconocido, en otros juegos, botón de sprint. Nos permitirá correr, hacer movimientos rápidos, cortos y efectivos. Una sola presión y podremos, por ejemplo, utilizar un montón de papeles sobre el escritorio, contra cualquier atacante en nuestro rango, para distraerlo mientras nos dirigimos en loca carrera en sentido opuesto.



### CONVICCIONES ILUMINADAS

El ambiente cambió en todo su entorno. La oscuridad, ya no nuestra aliada eterna, es sustituida por amplios sectores de luz e iluminación de connotaciones fantásticas y perfectamente logradas. Para ello, Ubisoft Montreal desarrolló dos conceptos nuevos. Uno es el de irradiación dinámica y el otro es el de oclusión ambiental. Estos dos algoritmos, crean en Conviction un potentísimo motor gráfico, capaz de agregar realismo a cada cambio del ambiente en cuanto a la relación entre objetos, iluminación y sombreado.

Todo esto se transforma, en mayor instancia, y debido a la desaparición del sistema de infiltración de lucecitas, en un gran arbolito de navidad sin sentido. Un adorno. Pura fantochada. La verdad de la infiltración en Conviction se basa en adaptarse al medio. Ya no debemos evadir el caos para no llamar la atención, sino que debemos causar el caos para distraer. El ejemplo más claro está desperdigado por Internet. En el video de demostración que se ha desperdigado por la red de redes, vemos a Sam escabullirse en un parque, donde se encuentra una granja de servidores desde donde

## Convicciones plataFórmicas







Splinter Cell es una saga que siempre recibió una amplia aparición en todas las consolas de juego de la época. Y por cada una, ha recibido diferentes versiones del mismo juego. En la actualidad, Conviction está sólo anunciada para dos. Una es nuestra querida PC. Y la otra es la siempre popular Xbox 360. Ante la pregunta de si será lanzada en alguna otra, los creadores responden dos cosas. La primera es que la Wii es incapaz de reproducir la carga de imagen de Conviction. Y la segunda es que la PS3 jamás verá este juego en sus bandejas, al ser incapaz de reproducir la IA del juego como lo hace la 360. Palazo en la rueda para la de Sony.

debe obtener información. Para llegar a ella, Sam se mezcla con la gente. Permanece a su lado por ratos, actúa como ellos, se hace pasar por un civil más. Una vez logrado el objetivo, la policía y la vigilancia del parque, están más alertas de la presencia de Fisher. Pasar mucho tiempo en la cercanía de civiles los irrita y esto llama la atención de la guardia. Cuando un guardia se acerca peligrosamente a reconocer a nuestro fugitivo favorito, la única solución es recurrir a la violencia. Desenfundando el arma, un ligero disparo… a un tanque de propano instalado en un puesto de panchos, genera una gran explosión, seguido por una buena llamarada, humareda y posterior caos, pánico y perdida del orden. Momento en el que nuestro personaje se mezcla, velozmente, entre la multitud que corre en todas direcciones, cumpliendo su misión. Hay miles de formas de cumplir la misma misión y todas implican utilizar el entorno en su totalidad o parcialidad en la forma que más nos convenga. Dinamismo, en su más puro concepto, carajo.

## Convicciones aparte

Por supuesto, Sam no estará solo en este nuevo reto sino que contará con varias herramientas dadas con la experiencia que solo un agente del espionaje puede conseguir con años de servicio: contactos, intuición e inteligencia.
Sus contactos se ocuparán de darle información relevante. Datos importantes sobre los movimientos de su enemigo. Por lo general, serán gente que hacía su trabajo para Third Echelon, y que no fueron capaces de tomar la drástica decisión que Sam tomó. Además, y una vez cada tanto, lo proveerán con ítems para cumplir con su misión. Nada demasiado rebuscado, según rumorea la gente de Ubisoft.
Su intuición y su inteligencia lo ayudarán en una nueva modalidad de visión. Ahora sin sus fieles trifocales, Sam debe valerse de todos sus años de aprendizaje en la escuela de espías. Para eso, cuenta con el "Instinto Heroico". Este modo de visión, cubre la pantalla de un modo de visión borroso, dejando todo lo irrelevante en un poco interesante segundo plano, y resaltando todo aquello a lo que Sam deba prestar atención. Guardias, pistas, herramientas, objetivos, todo estará delimitado en este modo.
Mientras tanto, los malos cuentan con su inteligencia. La inteligencia artificial del juego fue mejorada para manifestar decisiones mucho más aplicables en cuanto a objetos, dinámica e interactuación. Los civiles del juego no serán personajes aleatorios, sino modelos generados con el fin de ser civiles. En un solo escenario puede llegar a haber casi 150 personajes, contando a Sam, civiles y guardias. Todos ellos sabrán reconocer e interactuar con objetos, interactuar entre ellos, y, como si fuera poco, conservarán la dinámica del resto del juego. Todo el ambiente es una herramienta de infiltración. Es solo cuestión de saber como utilizarla.







## Convicciones finales

Splinter Cell Conviction es un juego que se mantuvo en secreto mientras se pudo y se quiso. Los resultados parciales, son de victoria completa.

El cambio de imagen de la saga, y el cambio de imagen del personaje principal, hacen de este juego un título completamente esperado e imposible de dejar de lado.
Si prestaron atención a la nota, Ubisoft Montreal nos está prometiendo un ambiente totalmente dinámico. Una rejugabilidad completa. Capítulos cortos, concisos y de una métrica perfecta para todo aquel jugador casual incapaz de pasar más de 20 minutos frente a su PC. Una imagen acorde a toda la tecnología actual. Y, por si fuera poco, los desarrolladores planean devolver aquella experiencia multiplayer tan aclamada entre los Splinter Cell. Si va, o no, a tener un modo cooperativo es algo poco seguro. Pero, visto y considerando que la fecha de salida del juego todavía es incierta, a pesar de su notificación como juego del segundo cuatrimestre del 2008, todavía tenemos tiempo para saber qué vamos y no vamos a recibir en ese ámbito.

JUECES, JURADOS Y EJECUTORES DE JUEGOS

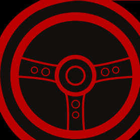
## nuestros generos



**arcade / acción:** Abarca básicamente todo juego de plataformas, tercera persona o acción.



**aventura gráfica:** Juegos de aventura, tanto point & click como otros sistemas que conserven el estilo de juego.



**carreras:** Bolidos al volante o manubrio. Digamos que se entiende por si solo de lo que hablamos.



**deportes:** Futbol, pasion de multitudes y otros deportes caen dentro de esta categoría.



**estrategia:** Por turnos, en tiempo real e incluso tycoons y puzzles pueden encontrarse bajo este símbolo.



**FPS:** First Person Shooters, o juegos en primera persona son los que se encuentran agrupados aqui.



**rpg:** Los juegos donde deberemos desarrollar un personaje y relacionarnos en un mundo virtual.



## nuestro sistema de puntuación

**90% - 100% [clásico]** Un clásico inmediato. Juego obligado para todos los fanáticos y no tanto, del género. Los juegos de esta categoria son altamente recomendados por nuestra revista y por ellos son acompañados de un icono que lo representa.

**80% - 89% [excelente]** Tiene todas las de ganar, salvo alguna que otra falla mínima por lo que no llega a clásico.

**70% - 79% [muy bueno]** No tendrá la calidad de un clásico pero aun así es un juego que seguramente vale la pena.

**60% - 69% [bueno]** Es entretenido, aunque con demasiadas falencias. Solo para fanáticos del género.

**50% - 59% [regular]** Último recurso del gamer desesperado. Si no queda otra se puede jugar, de otra forma no se justifica el sacrificio.

**30% - 49% [malo]** Definitivamente un juego que no vale la pena. Un libro de cocina es más provechoso.

**01% - 29% [patético]** ¡Juira bicho! Huyan mientras puedan de la cosa que haya caído en esta categoría.





**Ficha técnica**

**requerimientos mínimos:** Procesador de 2Ghz – Placa de video de 128Mb – 1Gb de RAM - 7Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Eidos | Distribuidor: IO Interactive | Soporte Multiplayer: 8 participantes online, 2 en pantalla dividida

# Kane & Lynch: Dead Men

POR Pablo Strauss

**DOS HOMBRES DIFERENTES**

No juzgarás: Es difícil oír de Kane & Lynch y evitar automáticamente referirse o conectarlo con el feo quilombo que se armó un par de meses atrás con cierto editor de Gamespot y Eidos.
Es un juego que lamentablemente comenzó con el pie izquierdo, siendo atacado por más de un editor que criticaba cosas sin sentido o hacía alusión a factores externos. Mal.
Acá en Gaming Factor nadie nos compra. Ni siquiera nos tiran unos mangos, por lo cual lo que van a leer a continuación es una review puramente virgen, que aunque siendo de una sola persona y con inclinaciones subjetivas, no le da bola a lo que pueda decir Gordinflas Gerttsmann o el presidente de Eidos y opina verdaderamente sobre lo que es y pudo ser Kane & Lynch: Dead Men.
Para aquellos que no conozcan el juego o no hayan leído alguna de las previews que tienen a su disposición gracias a esta maravillosa revista, les voy a hacer una pequeña reseña de la historia de Kane & Lynch.
Interpretamos a Kane, un ex mercenario encarcelado tras una misión fallida para el grupo 'The 7' con un pasado oscuro que está respirando sus últimos minutos de aire antes de ser sentado en la freidora. Sin más que arrepentimientos, lo único que le interesó desde el momento que fue recluido fue revindicarse con su hija mayor, Jenny, a quien nunca vio desde pequeña.
Pero Kane no se sale del gancho tan fácilmente, porque antes de morir, tiene cuentas a pagar. Solo que él no lo sabe.




El juego comienza introduciéndonos en el conflicto principal y a nuestro 'compañero de aventuras' Lynch, un psicópata medicado del cual iremos sabiendo más detalles a medida que el juego avanza.
La secuencia introductoria comienza con Kane meditando dentro de la camioneta de transporte de reos (Recuerden que lo estaban llevando directo a la silla) y Lynch que le dice que se cubra la cabeza. Luego de eso, la camioneta es embestida y el resto es historia…

### POPULAR MECHANICS

La mecánica del juego es bastante simple, limitándose al patrón de 'disparar, cubrirse, disparar', muy parecido a lo visto en Gears of War, sólo que menos frenético y con algunos cambios, varios de ellos un tanto molestos.
Para comenzar, el sistema de cobertura es bastante irritante llegado el momento de no necesitarlo, ya que a diferencia de Gears of War, aquí no tenemos una tecla para cubrirnos, sino que nuestro personaje se 'cubre convenientemente' sin necesidad de hacer nada más que acercarnos a algún objeto que pueda ser usado como tal. Esto puede resultar en momentos frustrantes de aparecer mágicamente en la pared de al lado cuando nosotros no queríamos más




que acercarnos para flanquear al enemigo, o peor aún, terminar en la pared que enfrenta a nuestros objetivos, quedando como un prisionero frente a un pelotón de fusilamiento. Nada muy grave si se tiene en cuenta que ocurre en muy pocas ocasiones, y en muy pocas resultaremos muertos en tanto y en cuanto sepamos cómo manejarnos y reaccionar a tiempo.
Hablando de morirse, es algo un tanto difícil en este juego. A menos que seamos propensos a estar siempre en la mira del enemigo y recibiendo el plomo que nos tiran, podremos terminar las misiones de una pasada sin frustraciones ni mayores problemas. Esto se debe principalmente a que es posible que nos reanimen con una inyección de Adrenalina (Sí. El juego es de contenido adulto poco convencional), con la cual estaremos nuevamente repartiendo injusticia en pocos segundos. Eso sí, dos inyecciones aplicadas en un corto plazo y moriremos ante la excusa de sobredosis. Además, así como se nos puede reanimar a nosotros, es nuestro deber el rescatar a nuestros compañeros caídos, o por lo menos delegarle la tarea a un tercero, pero rescatarlos en fin, porque en caso de que queden en el piso mucho tiempo y terminen estirando la pata, misión fallida.

Como en Brothers in Arms podemos comandar específicamente a nuestros compañeros, diciéndoles a dónde es exactamente que queremos que vayan o a quién queremos que ataquen, logrando una superioridad táctica sobre nuestros enemigos en caso de saber cómo suprimir y flanquear, o el empleo de las 4 F's (Find, Fix, Flank y Finish)

Las armas en Kane & Lynch no son nada del otro mundo ni muy variadas, pero funcionan a la perfección. Si bien tienden a esparcir plomo en un radio más amplio que en otros juegos, una buena puntería y paciencia basta para hacer tiros letales a la cabeza y librarnos de quienes se pongan en nuestro camino para evitar nuestras fechorías.
En buenas manos, estas armas son letales y efectivas, porque por más que cueste acostumbrarse a sus funcionamientos, llega un momento donde uno las domina, y ahí a esconderse...
Los sonidos de dichas herramientitas son espectaculares. Fuertes pero secos, logran que el arma que estamos disparando realmente se sienta poderosa, haciendo que quien se cruce en su línea de fuego moje los pantalones antes de ser agujereado.



Los niveles son algo que vale la pena destacar. Al igual que en Hitman: Blood Money, la ambientación está muy bien lograda. Los bancos y edificios que tarde o temprano terminan cayéndose a pedazos, producto de la balacera entre Kane y compañía contra las fuerzas de la ley, parecen reales y están muy bien decorados. El factor destrucción solo lo sumerge más a uno en las peleas.
Lamentablemente, hacia el final el juego sufre de un cambio abrupto de ambientación, llevándonos a estructuras completamente distintas a lo visto durante los primeros tres cuartos del juego, lo cual lo deja a uno diciendo '¿Huh?'

Gráficamente Kane & Lynch no tiene nada asombroso. Después de todo, usa el engine Glacier un tanto modificado (aquél usado para Hitman: Blood Money, también de Io Interactive y distribuido por Eidos).
El tema es que el motor de por sí se veía más que lindo cuando Blood Money llegó a las estanterías, por lo cual si bien no es un Crysis, no es un engine desactualizado y tiene lo suyo, como ser sombras dinámicas suaves (self-shadowing también), efectos post-processing (blur y todas las chucherías), bloom, high dynamic range lighting y todo el brillito. Sutilmente aplicado, eso sí.

### EL MULTIPLAYER

Kane & Lynch introduce una modalidad de juego Online bastante creativa y divertida.
Fragille Alliance en el único modo de juego disponible en el cual nosotros junto a nuestros compañeros (manejados por otras personas) estaremos encargados de robar un banco.
Lo divertido es que, llegado el momento en el que tenemos el dinero en nuestra posesión, podemos traicionar a nuestros compañeros, matándolos y así quedarnos con el botín para nosotros.
El problema es que hay que saber cuándo cometer tal acto de traición, puesto que a partir de ese entonces, seremos el blanco tanto de nuestros compañeros activos como de los que matamos, quienes respawnean como policías con el único fin de ajusticiarnos. Lo peor es que como iniciativa ganan más puntos por hacerlo.
El otro modo multiplayer es el de la campaña cooperativa, en el cuál un jugador controla a Kane y el otro, a Lynch. Lamentablemente, esta modalidad sólo se puede jugar en modo offline y a pantalla dividida, por lo cual si no cuentan con un joyistick de Xbox 360, olvídenlo, el juego no se los va a permitir.

### YO SOY DIFERENTE

Kane & Lynch: Dead Men es un juego diferente.
Sí, en mecánica o tecnología no aporta nada nuevo, pero la verdad es que es un soplo de aire fresco con respecto a lo que se ve todos los días en materia de historia y personajes.
Kane & Lynch tiene una historia oscura con personajes malos. Si bien la intención de Kane es dentro de todo noble, mata a mucha gente para conseguir su objetivo.



En este juego no matamos a terroristas, miembros de una secta malvada, mafiosos o Druglords. Matamos a policías, oficiales de seguridad, civiles, militares y, eventualmente, guerrilleros, todas personas ajenas al problemita de Kane que simplemente resultaron estar en el lugar y momento equivocado.
La historia de por sí es retorcida, y los medios que se utilizan para llegar al final son los más crudos e inhumanos vistos desde The Texas Chainsaw Massacre para Atari 2600.
Porque en Kane & Lynch, aunque no te des cuenta, vos sos el malo.
Quizás el mayor error del juego fue no abusar de esta característica, haciendo de los personajes un tanto tolerables, cuando en realidad deberían ser lo más despreciable que existe.
En mi caso, me terminé encariñando con los personajes, ya sea por las graciosas peleas estúpidas entre Kane y Lynch que ocupan la mitad del juego o por sus personalidades. Sin embargo, el juego sigue siendo distinto, lo cual es bueno.
Las voces y los diálogos en general son de lo mejor. Las voces no están sobreactuadas y los diálogos, si bien abusan un poco de la palabra 'fuck' (Fornication Under the Consentment of the King, para quienes no lo sepan o hayan sepado) están muy bien logrados y logran a uno interesarlo en estos dos personajes tan peculiares.

### LÍBRAME DE MIS PECADOS

K&L: Dead Men no es un juego malo.
No es un juego excelente.
Es un juego distinto.
Lamentablemente, no fue bien recibido por la crítica después de que un flaco conservador haya recibido la tarea de revisarlo y encontrarse con cosas que no le enseñaban en su casa cuando pequeño, lo cual resultó en una revisión exageradamente subjetiva y la posterior crítica negativa de muchas editoras influenciados por el conflicto Gamespot-Eidos.
Probablemente es un juego que guste a pocos, porque no es lo que acostumbramos a ver en el monitor, pero Kane & Lynch definitivamente merece una oportunidad. No por sus gráficos o mecánica de juego, que sin necesariamente 'caer en la mediocridad' (como dicen algunos) no logran destacarse sobre otros juegos, sino porque su historia es interesante y sus personajes distintos.
Ojalá más compañía decidiesen tirarse a la pileta y traernos historias como éstas o Max Payne, porque la verdad estoy podrido de ser el SAS o el Marine que mata turcos y afganos con su M14 supermodificada.

## PUNTAJE


Historia y personajes innovadores. Diseño espectacular. El Multiplayer.


Algunas mecánicas del juego no están bien desarrolladas. Es corto.

Un Third Person Shooter con elementos de cobertura y manejo de escuadrón

**83%**

**EXCELENTE**

Ficha Técnica

**Requerimientos mínimos:** Procesador de 1.5Ghz – Placa de video de 128Mb – 512Mb de RAM - 2.5Gb de espacio libre en el disco rígido

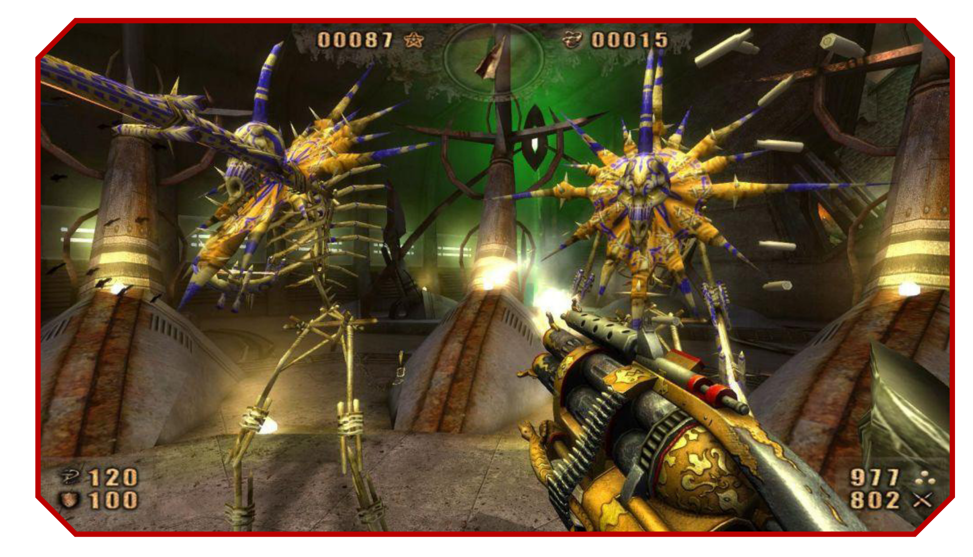
Desarrollador: Mindware Studios — Distribuidor: DreamCatcher Interactive — Soporte Multiplayer: 32 jugadores

# Painkiller: Overdose

## La alegría de haber sido, la tristeza de ya no ser

POR Horacio Silvestri

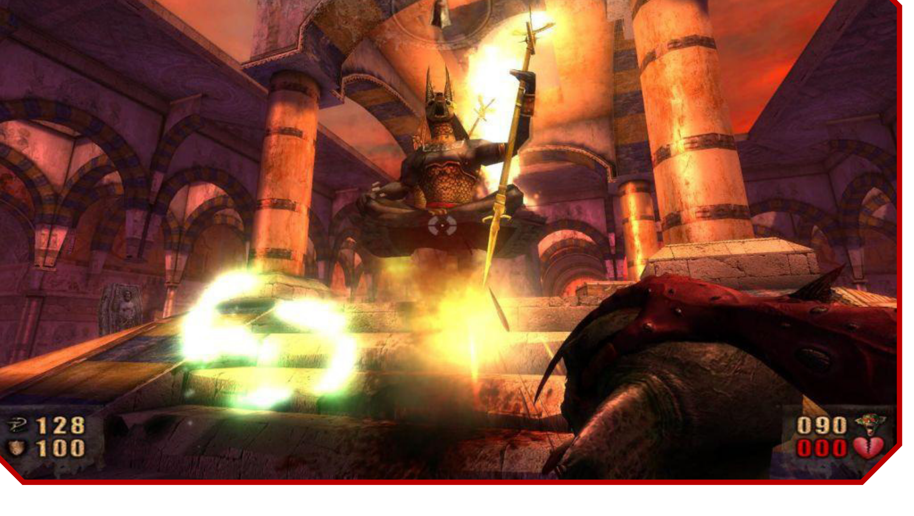
Como todos ustedes saben, la industria de juegos de PC es un interesante campo en el cual se trabaja fundamentalmente con la imaginación de cada diseñador a fin de encontrar EL juego que nos deslumbre. El camino es el desarrollo, la forma de cristalizar las ideas, la forma en que el creador de fichines se mueve a través de varios procesos a fin de plasmar la idea que tiene en mente o el efecto que busca. Este último punto es el que más me interesa por sobre el resto dando por resultado, en determinados casos, una gran cantidad de proyectos y concreciones de altísima calidad. Voy al ejemplo de Valve, que dejó de lado Counter Strike para volcarse a un nuevo y singular ¿shooter? ¿puzzle? que es “Portal”, gracias al cual las arcas de esta empresa empezó a llenarse de guita una vez más y van... Esto es tener ojo para los buenos negocios. Y todos los desarrolladores están en la misma: buscando la Gallina de los Huevos de Oro.




Algo parecido ocurrió con la serie Painkiller. En sus inicios fue un proyecto comunitario en el cual Dreamcatcher y JoWood Studios se dieron cuenta que tenían un enorme potencial en las manos, de tal forma decidieron darle una montaña de guita en un principio a People Can Fly y luego a Mindware Studios para que intervengan en el proyecto y desarrollo y le den su toque distintivo al juego. Un perfecto negocio siempre y cuando la calidad del producto sea la que se pretenda para este tipo de trabajos. De hecho, lo han logrado con el Painkiller original. Painkiller Overdose es un perfecto heredero de su antecesor, lo que no significa que sea bueno. Veamos...

### Como presentacion, viene bien

El juego comienza con un video introductorio más que interesante dando una idea a lo que se viene. Cómo fue engendrado nuestro protagonista (¡qué buena que está la mami de este tipo!); cómo Lucifer le dio para que tenga; cómo...mejor véanlo. Empezamos en unos primeros niveles infestados de demonios con sólo las características cadenas con ganchos como arma, que le encantan al personaje. Nos metemos en un área cruzando una puerta -siempre vamos a cruzar puertas-, la misma se cierra, aparecen los bichos a nuestras espaldas, los reventamos a todos, vuelta a abrirse otra puerta y así sucesivamente hasta que juntamos 66 almas
de esas que quedan flotando cuando hacemos chorizo a los mostros y nos volvemos un demonio que ve todo en blanco y negro y grita como si le estuvieran apretando las tarlipes con una morsa. Ahí si, agarrate Filomena porque nos volvemos invulnerables y todo lo que se cruza delante de nuestro camino se convierte en un amasijo de tripas, humo y polvillo que a los dos segundos desaparece de nuestra vista y nos deja flotando mas almitas que recogeremos con presteza. Una vez terminado el nivel aparecen las cartas de Tarot, las tomamos y las vamos juntando como si fuesen figuritas para que, mas adelante, las podamos utilizar para canjearlas por nuevos poderes, armas, municiones, etc. haciéndonos de esta forma la vida mucho mas fácil. Más de lo mismo, en fin...




### Se te rayó el disco

Al principio, siguiendo el derrotero de nuestro querido personaje, quedé realmente impresionado por como venía la mano cuando, después de ver el tono serio en que fue hecho el video y haber empezado a matar los primeros bichos, este pibe empezó a hablar de una forma cambiante. Por alguna razón aún desconocida se puso más enojado que Hannibal Lecter en una verdulería y comienza a tararear “Another one bites the dust” de Queen. Cambia de armas, sigue matando demonios y de repente dice: “Mmm... Tastes like chicken”. Je je, todo muy divertido y original, salvo que, cuando nos damos cuenta que se pasa todo el juego diciendo eso, da ganas de tirar el monitor por la ventana de tan hinchadas que las tenemos. Pero esperen, no es todo, hay más. El juego no tiene una continuidad lógica. Por ejemplo, pasamos al nivel del “Purgatorio del Infierno”, reventamos todo lo que se cruza en nuestro camino, abrimos la siguiente puerta y... Nos transporta al antiguo Egipto; otra vez, destrozamos todo, se abre la puerta y “BANZAAAAAAAAAAAAAI” ¡estamos en Japón! En ningún momento se ofrece una continuidad seria o una explicación de la historia como se nos relata en el video.

### Más abajo del piso no puede caer...

El armamento tampoco ayuda a mejorar nuestra experiencia de juego. Los que hemos jugado al anterior Painkiller sabíamos que las armas se complementan entre las primarias y las secundarias, no obstante lo cual había una gran diferencia entre ambas. Directamente en este caso las armas secundarias son absolutamente nuevas pero
más confusas. Igual se puede recomendar la cabecita de diablo que tira un rayo
láser rojo que hace pelota todo, pero dura lo que un pedo en una canasta. Igual ya se imaginan: hay rifles, escopetas, lanza misiles o algo parecido y las modificaciones de estos, además de la mencionada cabecita y una especie de cubo de Rubik que todavía no pude adivinar qué corno hace. La inteligencia de los bichos tampoco es para alquilar balcones. Hacen siempre pero siempre lo mismo llevando al juego tener un cierto tufo al Serious Sam. Es decir, se vienen al bulto sin importarles nada y con carencia absoluta de estrategia. Palo y palo. A esta altura del partido y después de ver la complejidad de otros títulos, esto apesta.

Los gráficos son los correctos. Ni mucho más, ni mucho menos. Luces, explosiones, disparos, humo y texturas son las acordes a los tiempos que corren, bien optimizados para la mayoría de las placas del mercado actual. No van a tener mayores problemas. Lo mismo para el sonido, está acorde al juego, acompaña de manera eficiente todas las alternativas que se presentan a lo largo del mismo sin ser nada del otro mundo. Los tiempos de carga entre nivel y nivel son lentos y con todo lo que dije anteriormente, molesta más aún. Lo que sí puede llegar a ser divertido es el multiplayer vía internet de hasta 32 jugadores. Particularmente no tuve la oportunidad de probarlo en este modo, ni creo que lo haga.

En definitiva, el problema principal de este Painkiller es que casi se siente como si fuese el mismo juego que su predecesor, pero peor. A los fanáticos de esta serie, este juego no los va a defraudar. A los que no habían jugado los anteriores, no se pierden nada si no lo juegan. Pueden dejarlo pasar sin problemas. Yo, seguiré extrañando al sucesor del Crysis.

## Puntaje



**+** Lindos gráficos y sonido. Algunas de las nuevas armas. El tamaño de los bosses

**–** No es innovador. Los demonios son cada vez más torpes. ¿Esta gente se habrá dado cuenta que existe la inteligencia artificial? Argumento inexistente. Niveles totalmente repetitivos.

Un FPS más, con poca creatividad.

**55%**

**Regular**

Ficha técnica

requerimientos mínimos: Procesador de 2Ghz – Placa de video de 128Mb – 512Mb de RAM - 8Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Epic Games | Distribuidor: Midway | Soporte Multiplayer: Hasta 32 players, Internet/LAN

# Unreal Tournament 3

POR Comunidad UTeros

## EL RECUERDO DE UNA DICHA PERDIDA

Después de dos años de ver lo que fueron las primeras imágenes de Unreal Tournament 2007, finalmente llamado Unreal Tournament 3, lo tenemos en nuestras manos, parcheadito y con moño.
La primera impresión del juego en sí, tras años de haber jugado la saga religiosamente (entiéndase meternos a los servidores a viciar de forma asquerosa durante horas y horas todos los días, y haber pateado cientos de culos… bueno, cientos quizás no, pero algunos sí) es la de un juego que cumple, y eso hoy en día en este género no es poco. Sobre todo en esta generación de FPS tácticos donde se tiende al realismo, hasta parece que fuese innovador ir rebotando por las paredes, combinar disparos de armas, usar vehículos estrambóticos…

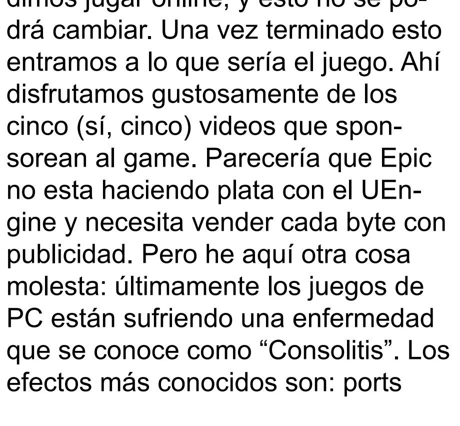


• El Poder del DarkWalker •

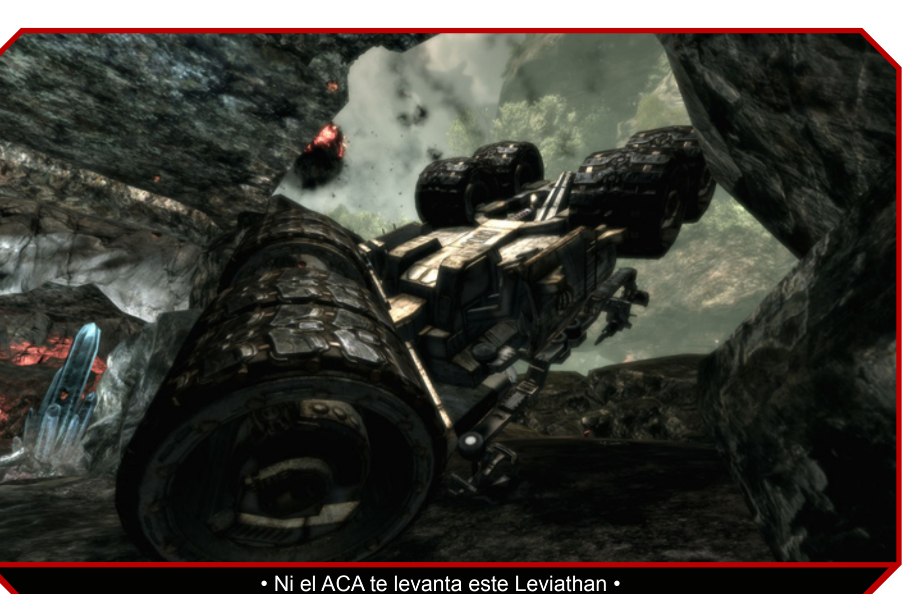


### DONDE HAY UNA U HAY UN DOBLE CLICK

El juego utiliza la tecnología de GameSpy, la cual permite crear identidades únicas para cada jugador y recopilar los datos estadísticos. Como no vimos ningún problema en esto procedimos a crear nuestras respectivas cuentas; pero ojo, esto no es todo: el nombre de la cuenta va a ser a futuro nuestro Nick si deci-



dimos jugar online, y esto no se podrá cambiar. Una vez terminado esto entramos a lo que sería el juego. Ahí disfrutamos gustosamente de los cinco (sí, cinco) videos que sponsorean al game. Parecería que Epic no esta haciendo plata con el UEngine y necesita vender cada byte con publicidad. Pero he aquí otra cosa molesta: últimamente los juegos de PC están sufriendo una enfermedad que se conoce como "Consolitis". Los efectos más conocidos son: ports con rendimiento desastroso -gracias a Dios no es el caso- y, como en Unreal Tournament 3, un menú que sinceramente apesta. En realidad la mayoría de las personas no necesitan de las opciones avanzadas; sin embargo, para un juego de PC un menú más detallado es esencial. No entendemos el porqué de la simplificación excesiva. Una vez asimilado este trago amargo por fin pasamos a probar el juego.
Apenas nos empezamos a mover por un Mapa de deathmatch sentimos una vieja sensación: esto ya lo habíamos jugado. Primero, suprimieron varios movimientos especiales que tenía su antecesor, dejándolo casi igual al primer Unreal Tournament, con algunas pequeñas variantes; nos dió la sensación de jugar una mezcla de UT y Quake 3. Hablamos del peso del jugador, de no tener la agilidad para recorrer el mapa sin tocar el suelo, de no poder moverse a puro salto loco como en el UT2004. En cuanto a las armas, Epic no se esforzó mucho: sacó del baúl del recuerdo al ImpactHammer, el Enforcer y la SniperRiffle, y ahora se priorizan las armas de explosión como el Rocket Launcher



• Ni el ACA te levanta este Leviathan •



• Is the power of Love... •

o el secundario del Flak Cannon, por sobre las armas de precisión como el Sniper Rifle o el primario del Shock Rifle, así que si en el multiplayer la puntería era tu fuerte, acá mucho no te va a servir.
Otro cambio que vimos es que las distancias ahora no son tan "de distancia", como pasaba en el UT2K4, la escala es mucho más chica. Los ítems y recorridos son más cercanos o cortos, y a esos ciertos lugares donde llegaríamos lo mas bien en el UT2K4 con un simple salto loco, ahora se hacen inalcanzables, lo que nos lleva a plantearnos ¿Es necesario llegar hasta allá arriba para matar al otro? Pareciera que esta versión del UT nos dijera que no, que nos hagamos hombres y lo enfrentemos cara a cara a misilazos.
¿Entonces el nuevo Unreal Tournament es un viejo Unreal pero con mejores gráficos? Acá es donde hay una delgada línea entre los que piensan que sí y los que piensan que no, y nosotros tratando de hacer equilibrio para no caer hacia ninguno de los lados.

### WARFARE, DONDE DESATAMOS NUESTRA FURIA DESTRUCTORA

Onslaught fue el nuevo modo introducido en UT2k4, el cual consistía en unir dos bases por medio de la captura de nodos dispersos por el mapa. Para esto nos ayudábamos con los vehículos que hacían aparición en la saga. En Warfare se mezcla con muchos aspectos del Assault (el viejo modo del Unreal Tournament original donde se debía cumplir objetivos para ganar), haciéndolo mucho más impredecible y divertido. Una de las mejores decisiones para mejorar este modo fue la introducción del Orb, un objeto que da la chance de recapturar un nodo en cuestión de segundos, algo que aumenta el dinamismo y abre un abanico de estrategias posibles, ya que anteriormente, cuando el team enemigo capturaba todos los nodos, era casi imposible recuperarse. Otra de las ideas innovadoras aquí son los nodos secundarios que, aunque no sirvan para enlazar los dos núcleos, al capturarse ofrecen ventaja estratégica gracias a su armamento singular. Siguiendo con las novedades tenemos al Hoverboard, una patineta choreada de "Back to the Future" que nos permite desplazarnos rápidamente a través de los gigantescos mapas e incluso engancharnos a otros vehículos. Y hablando de estos, los nuevos Necris son excelentes, vistosos y destructivos (sobre todo el Dark Walker que posiblemente haya sido visto en una película muy taquillera del trabuco de Tom Cruise), aunque quizás el Scavenger se quede un poco detrás del resto, ya que es muy difícil de controlar, aunque sigue siendo mejor que ir en Hoverboard por el mapa. Aun así, no les quitan puntos a los vehículos Axon: el nuevo modo kamikaze del Scorpion es fenomenal y el Manta es más útil que nunca.

### Y DE REGALO EL UNREAL 3 (¿?)

Hasta el momento Epic venía aportando a la saga Unreal, con cada motor nuevo, un juego especialmente enfocado al single player y otro a la competencia multijugador. Con la primera generación fueron el Unreal y su expansión, Unreal: Return to Na Pali para un solo jugador, y Unreal Tournament para el multiplayer. Con la segunda generación: Unreal 2: The Awakening y UT2k3/4. Con esta tercera entrega, Epic parece haber decidido cortar con esto y darnos los dos en uno.
En Unreal Tournament 3 single pla-yer, la historia ya no se trata de participar en un torneo galáctico; ahora nos vemos involucrados en una especie de guerra moderna donde se utilizan respawners (si, nosotros tampoco lo podemos creer, pero es lo que hay). A lo largo de la



• Por fin epic dejo atras los Skin oscuros •


• Shock Combo Version UT3 •

campaña iremos aventurándonos por las distintas zonas del planeta Taryd, y “paseando” por las modalidades que el juego nos presenta. El resultado es una historia que no llega a atrapar del todo y que además nos deja un final muy abierto, el cual da a entender que en no mucho tiempo se avecinará una continuación. Cabe destacar que la campaña se puede jugar con hasta cuatro jugadores, algo muy bueno ya que los bots de tu equipo dejan mucho que desear, pero extrañamente los enemigos no…

### UNREAL ENGINE POR UNREAL TOURNAMENT

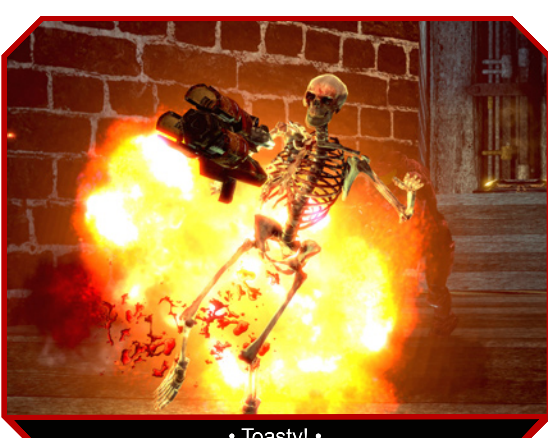
Gráficamente el juego se ve impecable. Aunque la precisión del renderizador no llega a lo que es Crysis, creo que pocas personas pueden llegar a quejarse de esto, sobre todo después de ver el diseño artístico del juego donde se nota una enorme influencia por parte de H. R. Giger (famoso artista grafico surrealista). Los mapas Necris son asombrosos, el estilo alien/gótico esta muy bien pulido. También se pueden ver una mezcla de mapas futuristas, industriales y orientales. La falta de diversidad en los ambientes se debe a que la historia del juego transcurre siempre en un mismo planeta, una colonia humana (pero suponemos que fue una buena excusa para mantener el juego bajo los 9 GB). Aunque los ambientes del juego son bastante repetitivos, los mapas incluyen suficientes elementos para diferenciarse entre sí, por lo que no es nada grave.

Más allá de que todos y cada uno de los polígonos del juego estén recubiertos por shaders (shaders muy sexy, hay que destacar), es criticable la falta de sombras dinámicas, aunque pensamos que no será muy difícil activarlos en un futuro parche. Al fin y al cabo, en este tipo de juego los cuadros por segundo dan ventaja, así que hay que mantenerlos. Todo esto hace pensar la especie de máquina que se necesitara para correr esta bestia. El pronóstico general es alarmista, pero gracias a Dios no es real. Unreal Tournament 3 corre fácilmente en maquinas con dos años de antigüedad, y creo que hasta podemos decir que con máquinas de cuatro años también. Aunque la perdida de calidad es considerable, es sorprendente que un juego de esta época corra tan bien en máquinas antiguas.

### RESUMIENDO UN POCO…

A esta altura ya no nos parece que este juego sea igual al Unreal Tournament original. Aunque es muy similar en algunos aspectos, no se puede decir que es idéntico. Lo que sí se puede mencionar es que se parece muy poco, mejor dicho, casi en nada al UT2k4. Algunos dicen que el juego sufrió una involución, es más, nosotros dijimos eso en su momento, pero ahora creemos entender el porqué de este cambio. Unreal Tournament siempre fue un juego complicado, llamado elitista por algunos. Más allá de sus disparos primarios, secundarios y combinaciones, fue un juego donde un PRO te podía sacar a pasear muy mal, donde te podías comer un 70 a 0 en un 1on1 muy fácilmente. Fue un juego donde a un “nuevo” le iba a llevar mucho tiempo y partidos perdidos el tener un nivel aceptable. Para aspirar a estar en un clan, si en Capture the Flag no tenía un buen uso del Translocator, eras un player que restaba en vez de sumar en un equipo. Y si no eras rápido con los trick jumps -saltos locos-, perdías la cabeza por un camper. Ahora todo esto no sucede. El noob puede matar al pro, sólo tiene que cargar tres rockets. Con esa fórmula se asegura que el enemigo pierda suficiente energía entre vida y escudos. Ahora el novato puede entrar a un Dark Walker y cambiar la suerte de su equipo en un Warfare. Ahora el newbie puede hacer la diferencia. Se achicó la distancia entre el pro y el nuevo, todo es mucho más parejo. Si nunca jugaste Unreal Tournament, si te parecía demasiado complicado o de nivel inalcanzable, éste es tu juego, tu UT. Acá vas a entender lo que es vivir en el mundo “Unreal”.

*Especiales agradecimientos a Diego “DaRky” Orellana, Pablo “Party Boy” Perugino y Santiago “Atlas” Gru de la comunidad UTeros, escritores de esta review.*


• Toasty! •



PUNTAJE

+ Sus pocos requerimientos, lo fácil que resulta jugar para los nuevos.

– La eliminación de movimientos especiales de UT2k4.

Unreal Tournament, ¿qué más hay que decir?

85%

EXCELENTE







FICHA TÉCNICA

| | |
|---|---|
| REQUERIMIENTOS MÍNIMOS | Procesador de 2Ghz – Placa de video de 64Mb – 768Mb de RAM - 3Gb de espacio libre en el disco rígido |

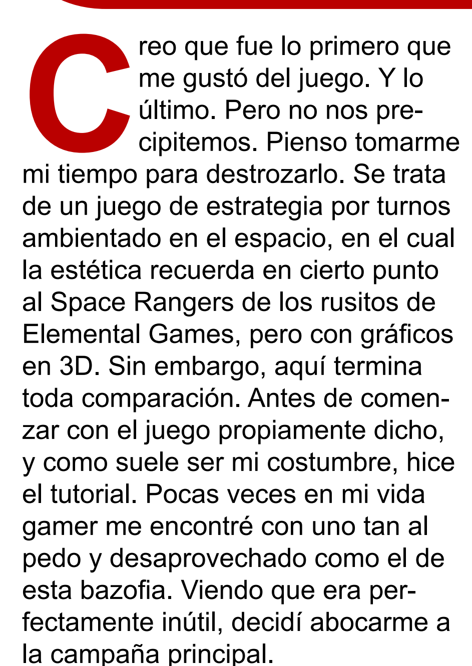
Desarrollador: Dreamatrix Game Studio | Distribuidor: JoWooD | Soporte Multiplayer: No (al fin encontré algo positivo)

# SPACEFORCE: CAPTAINS

POR Daniel Falcón

## EL VIDEO INTRODUCTORIO ESTÁ BUENO

Creo que fue lo primero que me gustó del juego. Y lo último. Pero no nos precipitemos. Pienso tomarme mi tiempo para destrozarlo. Se trata de un juego de estrategia por turnos ambientado en el espacio, en el cual la estética recuerda en cierto punto al Space Rangers de los rusitos de Elemental Games, pero con gráficos en 3D. Sin embargo, aquí termina toda comparación. Antes de comenzar con el juego propiamente dicho, y como suele ser mi costumbre, hice el tutorial. Pocas veces en mi vida gamer me encontré con uno tan al pedo y desaprovechado como el de esta bazofia. Viendo que era perfectamente inútil, decidí abocarme a la campaña principal.


• Batalla contra alienígenas •

Ésta empieza con los humanos, y en la primera misión tenemos que desarrollar una estación espacial que nos permitirá después ensamblar naves con las cuales crear flotas, y contratar capitanes que las dirijan a través del espacio para aniquilar a las fuerzas alienígenas y eventualmente conquistar su estación espacial. En la segunda misión tenemos que desarrollar una estación espacial que nos permitirá después ensamblar naves con las cuales crear flotas, y contratar capitanes que las dirijan a través del espacio para aniquilar a las fuerzas alienígenas y eventualmente conquistar su estación espacial. En la tercera misión ¿hace falta que siga?

Finalizada la campaña humana, se accede a la de los Ord. En la primera misión tenemos que desarrollar una estación espacial que nos permitirá después ensamblar naves con las cuales crear flotas, y contratar capitanes que las dirijan a través del espacio para aniquilar a las fuerzas alienígenas y eventualmente conquistar su estación espacial. Tras la campaña de los Ord viene la de los Alreani, la cual estoy seguro no van a querer que se las describa.


• Batalla contra un Bug (perdida de antemano) •

### LA FRUTILLA DEL POSTRE

A estas alturas los más perspicaces de entre los lectores habrán sospechado que SpaceForce: Captains no es uno de los más firmes candidatos a juego estratégico del año. A aquellos que han comenzado a alentar dicha sospecha, ya se las confirmo: es una bosta. Cada misión tarda una enormidad en cargar, el sistema de recursos es patético, el movimiento a través del espacio da miedo, las misiones son tan repetitivas que salvo por el cambio de razas pareciera que estamos jugando siempre la misma, y cuando vean la grilla de combate se van a querer morir.

### PERO ESO NO ES LO PEOR

Al principio de la nota hacía referencia al Space Rangers, diciendo que tiene poco que ver con éste. Y es que en aquel contamos con misiones variadas, luchas emocionantes, la búsqueda constante de ítems nuevos y mejores, todas cosas que lo hacen ameno y divertido. En cambio, SpaceForce: Captains es tedioso, aburrido, embolante. Y eso en un juego es imperdonable.

PUNTAJE

+ Cuando lo encuentre se los cuento.

– Repetitivo. Bugs. Aburrido. Que la puta nota la haya que tenido que hacer justo yo.

Un engendro del Demonio ¡Un Nintendo!

40%

PATETICO

Ficha Técnica

**Requerimientos mínimos:** Procesador de 800Mhz – Placa de video de 64Mb – 128Mb de RAM - 1.3Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Kheops Studio | Distribuidor: Dreamcatcher | Soporte Multiplayer: No posee

# Destination: Treasure Island

POR Mariano Arias

## SIMPLE PERO EFECTIVA

Es reconfortante encontrarse con juegos como éste. En un ambiente saturado de gráficos hiperrealistas que revientan nuestros sistemas con requerimientos demenciales, con interfaces de 300 millones de comandos, con historias retorcidas (y muchas veces ridículas) de trajes súper poderosos, mutantes medievales, ciudades bajo el agua y autos que parecen rociados con Fritolim, los juegos simples escasean. Pero gracias a los desarrolladores europeos -que no parecen rendirse- nos llega Destination - Treasure Island: una aventura gráfica que parece querer volver a las raíces.

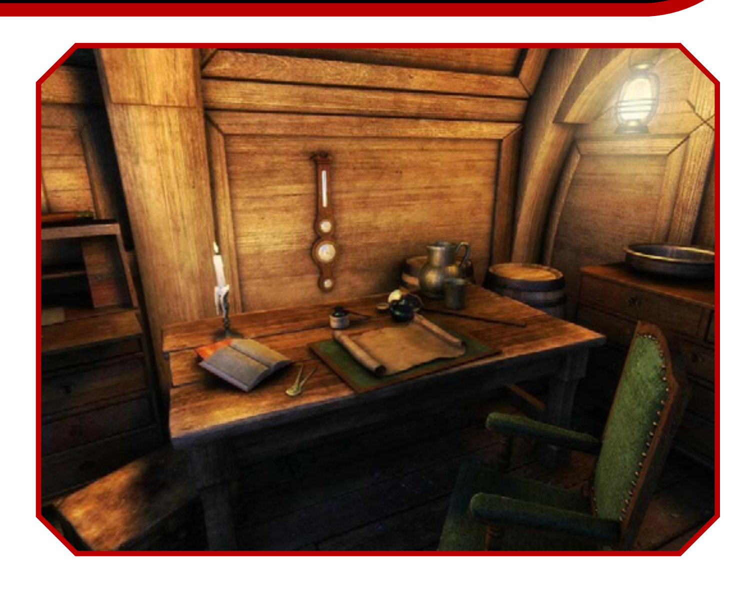


### MIRA DETRÁS DE TI, UN MONO DE TRES… AH, NO, ESO ES EN OTRA ISLA

El juego se inspira libremente en la novela "La Isla del Tesoro", de Robert Louis Stevenson, y nos sitúa cinco años después del final de la misma. Somos Jim Hawkins, un antiguo compañero de Long John Silver (un viejo pirata muerto años atrás) que se ha dedicado al transporte de bienes en el caribe. Estando en la cabina de nuestro barco mercante, tres antiguos compañeros nos encierran entre amenazas, obligándonos a escapar. En medio de esta tarea, aparece el loro de Long John con un extraño mensaje atado a su pata: es la última voluntad de Silver, un mapa del tesoro en forma de acertijo en verso. Perseguidos, partimos hacia la isla Esmeralda, buscando la clásica "X que marca el lugar".

### TAN SIMPLE QUE HASTA UN NIÑO PUEDE UTILIZARLO

Nos movemos a través de nodos o puntos fijos entre escenarios, al estilo Myst, con la posibilidad de rotar la vista 360º. A través de un cursor contextual que cambia automáticamente acorde a la acción que podamos realizar (tomar un objeto, mirarlo, iniciar una conversación, movernos etc.) iremos solucionando los diferentes puzzles que se presenten en nuestro camino al botín, que en líneas generales utilizan una lógica muy accesible, sin caer en combinaciones ridículas o acciones descabelladas. A excepción de uno o dos que realmente me hicieron renegar, la mayoría son sencillos, basados en la simple observación del escenario, la matemática o en leer con atención el poema/mapa de Long John, que va tachando secciones automáticamente a medida que avanzamos en la aventura. Tenemos un inventario simple que nos permite observar, combinar y desarmar objetos, y un simpático "sistema de nudos": en varias oportunidades, tendremos que hacerlos "paso a paso", eligiendo entre dos opciones. Muy original.



La parte grafica es simple pero correcta, y cumple perfectamente con su cometido. Quizás parezca demasiado sencilla ante nuestros ojos saturados de texturas hi-res, pero alcanza. Las voces, la música y los efectos de sonido están muy bien, con el clásico estilo pirata, y acompañan la aventura sin desentonar ni caer en la sobreactuación. La historia es sencilla y divertida, con alguna sorpresa en el camino.

### CUANDO SEA GRANDE, NO QUIERO SER NADA

Lo que distingue, y en cierto modo enaltece sobre los demás a Destination: Treasure Island es que no pretende ser algo que no es: no tiene una historia pretenciosa detrás, ni vueltas de tuerca shockeantes, ni mueve un trillón de polígonos por segundo. Nada por el estilo: es una aventura grafica simple, directa y honesta, que no intenta nada más allá del simple placer de resolver acertijos jugando al pirata en una isla desierta. Es una sensación muy, muy difícil de explicar (aunque más de uno debe entender de que hablo) pero jugarlo me hizo recordar a esas noches de daño ocular frente al monitor monocromático, tratando de descular puzzles mientras mi familia dormía. Podría compararse a hablar con un chico: te dice las cosas como las ve, directamente, sin adornos innecesarios ni firuletes a la macana. Una opción muy recomendable para los fanáticos del género, y para cualquiera que quiera pasar unas 6 u 8 horas de diversión sencilla pero efectiva.



**PUNTAJE**

+ Los puzzles, la sensación de "liviandad" en todo el juego, la historia es básica pero interesante.

– Gráficamente atrasa un poco.

Una aventura grafica sencilla y muy disfrutable.

**80%**

**EXCELENTE**



Ficha Técnica

**Requerimientos mínimos:** Procesador de 1.5Ghz – Placa de video de 32Mb – 256Mb de RAM - 300Mb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Telltale Games | Distribuidor: Telltale Games | Soporte Multiplayer: No posee

# Sam & Max: Moai Better Blues

POR Diego Beltrami

## EL ATAQUE DE LOS TRIÁNGULOS MÍSTICOS

Y justo cuando mi sed por aventuras gráficas se tornaba insoportable llega una nueva entrega de los juegos episódicos del duo de policías freelance favorito de todos. Y no, no son Eric Estrada y Larry Wilcox sino el Perro y el Conejo más famosos de los videojuegos. En esta ocasión Sam y Max deberán enfrentar la curiosa aparición del triángulo de las Bermudas en su propio vecindario, lo cual los llevará luego por la "misteriosa" Isla de Pascua, la nueva y principal locación de este juego. En ella las locales cabezas gigantes les pedirán al duo de policías que los ayuden a detener la erupción del volcán que amenaza con destruir a toda la isla, y es así como nuestros desopilantes héroes se ven metidos en una nueva aventura.




Como ya es costumbre y marca registrada de la saga, el humor nos acompañará durante todo el juego en variadas formas, desde humor negro, burdo, absurdo, juegos de palabras y hasta simples chistes situacionales.

Los puzzles son inteligentes y bizarros a la vez, correspondiendo a la lógica de un universo donde un perro y un conejo son detectives independientes. En ningún momento nos trabaremos con ningún puzzle, no porque sean fáciles, sino porque son todos realmente intuitivos y su resolución depende de un desarrollo lógico real, no clickear por toda la pantalla hasta que suceda algo, como es moneda corriente en las aventuras gráficas de hoy en día.

Si bien la principal crítica que siempre les hago a estos juegos esta íntimamente relacionada con su status de juego episódico y radica en la repetición de personajes y locaciones, la verdad es que en este, si bien están presentes los personajes secundarios de siempre, la acción transcurre mayoritariamente en la nueva locación, dando más frescura al juego y eliminando en gran parte la sensación de monotonía de otros capítulos. Realmente, pueden tomar prácticamente todo lo que digo en la review del capítulo anterior y ponerlo acá. La calidad sigue estando presente, al igual que el humor y la diversión. Es un juego que nadie que ame las aventuras gráficas se puede perder y un buen comienzo para aquellos que no las conocen. Altamente recomendado.

**PUNTAJE**

+ Humor, puzzles bien hechos, Max, la calidad, la historia, prácticamente todo.

– Nada realmente digno de mencionar.

Un nuevo episodio de las aventuras de Sam & Max.

**90%**

**CLASICO**

Ficha técnica

Requerimientos mínimos: Procesador de 2Ghz – Placa de video de 128Mb – 512Mb de RAM - 2.5Gb de espacio libre en el disco rigido

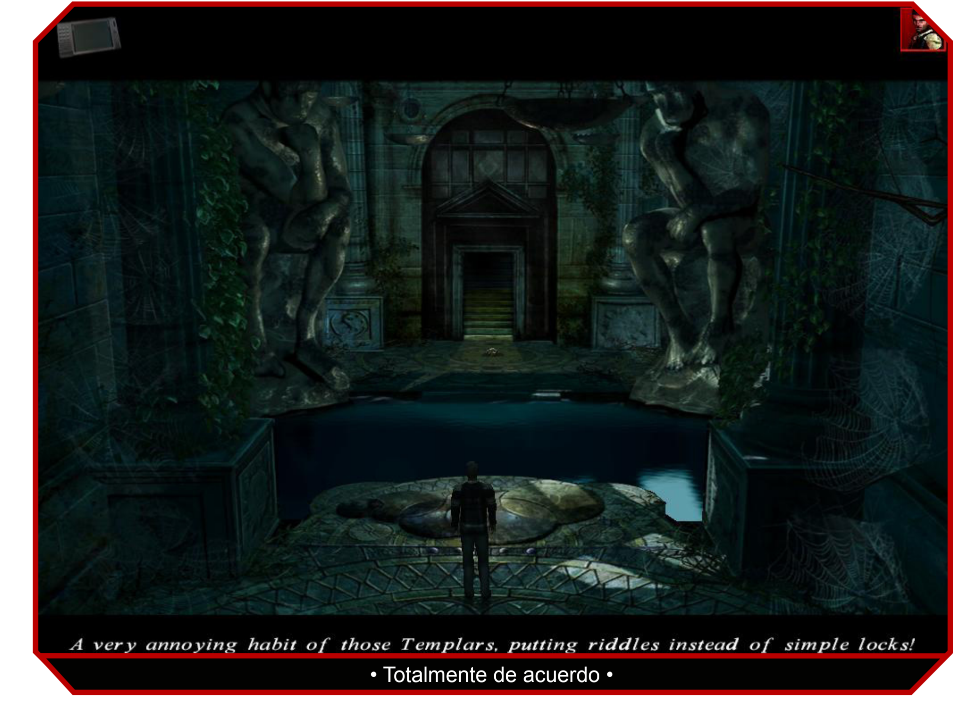
Desarrollador: Artematica | Distribuidor: DTP Entertainment | Soporte Multiplayer: No posee

# Belief & Betrayal

POR Diego Beltrami

## EL CÓDIGO DAEMBOLE

Cuando se inició Gaming Factor -la mejor revista del mundo- me dieron el título de jefe de redacción y lo mantuve durante prácticamente un año y medio. En ese período me vi en la posición de repartir notas a los otros redactores y definir sobre qué se iba a escribir. Es así como muchas veces tuve que obligar a algún redactor a escribir sobre un juego pedorro, y si yo terminaba analizando uno, era enteramente culpa mía. Ahora, casi tres años después, me encuentro por primera vez en la vereda de enfrente, cuando el otro día el desgraciado de Mariano (Arias, porque hay varios Marianos dando vuelta por GF) me vino a romper las bolas para que escriba una review para la revista, entregándome finalmente la tarea de analizar este juego. Ahora, cuando a uno le dan una nueva aventura gráfica por lo general sabe lo que le espera, siendo que la mayoría apesta soberanamente, excepto contados títulos (Sam & Max I love you). Es así como de hecho uno puede encontrarse con alguna sorpresa muy cada tanto. Obviamente está siempre presente el caso contrario, y con tantos años escribiendo sobre juegos uno a lo sumo espera que el juego sea tan, pero tan malo que por lo menos llegue a ser gracioso por ello. Desafortunadamente para mi persona éste no es ninguno de los dos casos ya que Belief & Betrayal es prácticamente la mejor definición de un juego MEDIOCRE.



• Totalmente de acuerdo •

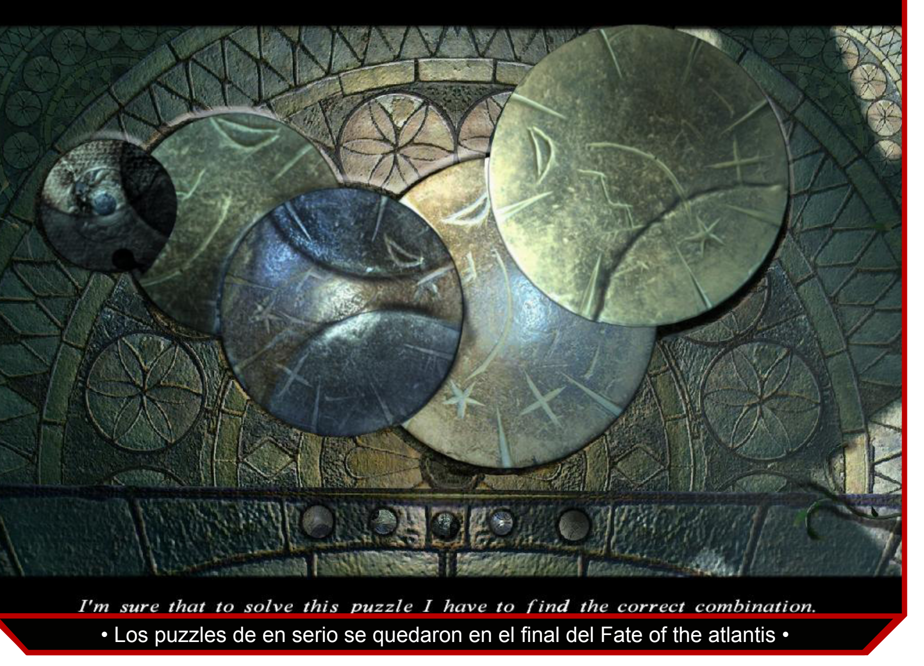
### MI NOMBRE ES XVI... BENEDICTO XVI

Belief & Betrayal es un juego que aparentemente trata de sumarse -tardíamente debo agregar- al tren de teorías conspirativas religiosas popularizado por Dan Brown y su pedorrisimo Código DaVinci (sí, el libro es una garcha y no intenten negarlo). Por ello la "trama" del juego nos pone en la piel de un personaje genérico y sin personalidad, que se une a una gama de otros personajes genéricos sin personalidad para descubrir el secreto de la vida escondido en el medallón de Judas el cual estaba siendo buscado por el tío del protagonista quien era parte de -agárrense para esta- el servicio secreto del Vaticano… pfffjuajuajuajuajua. La historia del juego, como es de esperar, no nos atrapa en ningún momento y de hecho se torna tediosa. Ni siquiera intenta ser ligeramente controversial como la novela de Brown (aunque de controversial no tiene nada porque es totalmente conciliatoria la bazofia esa).

• Estúpido juego, no me deja dispararle a nadie •

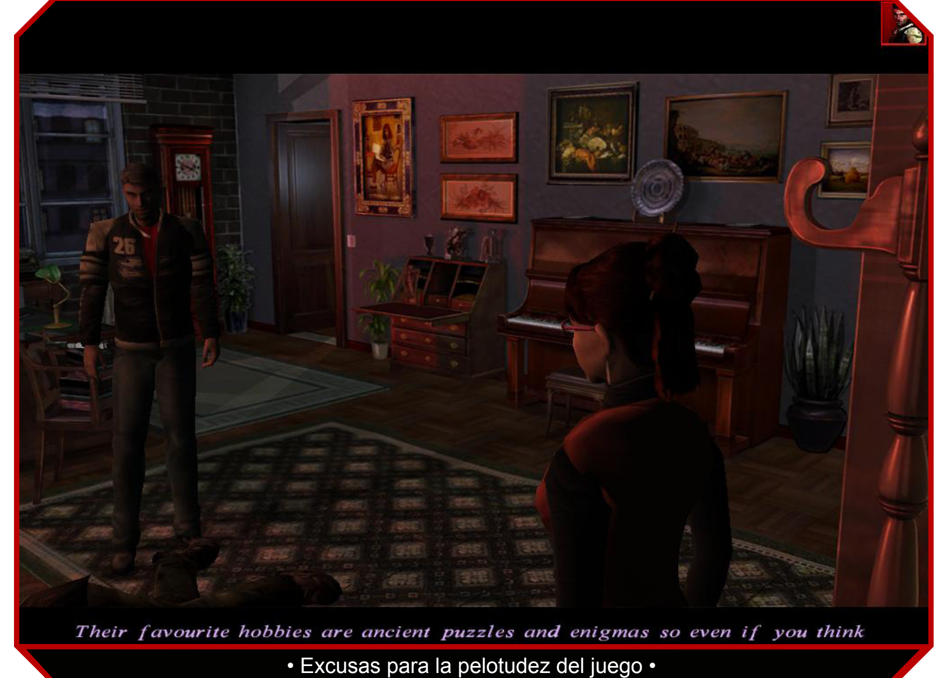
### BLABLABLABLABLABLABLA

El problema principal del juego es que es aburrido. Gran parte del mismo nos la pasaremos viendo escenas prearmadas que consisten en su mayoría de nuestro personaje manteniendo conversaciones con otros. Las mismas son aburridas y el no poder interactuar con nada y ni siquiera poder elegir los diálogos hacen que pasemos la gran parte del tiempo mirando la pantalla sin jugar. Cuando al fin podemos tomar control de la situación la cosa no mejora, gracias a los tediosos puzzles que inundan el juego. Hay un par que son interesantes y que de hecho hasta podríamos llamarlos intuitivos, pero la mayoría son estúpidos, llegando a incoherentes en muchos casos. Es muy molesto en este tipo de juegos que, al estar realizando una búsqueda de proporciones épicas, tengamos que detenernos a discutir con una portera porque no nos deja pasar a una casa. Es muy berreta, no sólo en este caso sino en gran cantidad de estas aventuras gráficas, que lo que interrumpa nuestra importante tarea sean situaciones mundanas. Por el amor de Dios, hay una parte del juego en que tenemos que conseguir una moneda para poder comprar algo de tomar porque nuestro personaje puede llegar a tener sed. Es increíblemente estúpido ¿Acaso el protagonista no lleva plata encima?



• Los puzzles de en serio se quedaron en el final del Fate of the atlantis •

También es retrograda que los grandes misterios que dejaron los templarios se puedan resolver con simples combinaciones numéricas, acertijos matemáticos o pelotudeces así. No queda bien. Después de todo es absurdo que con resoluciones tan sencillas nadie se haya topado con estos pseudo-misterios de casualidad y los haya resuelto. Tenemos los típicos puzzles incoherentes que terminamos resolviendo al clickear por toda la pantalla al azar. Tiene un par de ideas interesantes, como un anotador donde se registran automáticamente combinaciones o hechos que podemos utilizar para interactuar con personajes u objetos, pero hasta eso en muchas ocasiones está desaprovechado y hasta resulta molesto.



• Excusas para la pelotudez del juego •

### ¡DETRÁS TUYO! UN MODELO DE TRES POLÍGONOS

Respecto al aspecto técnico se los voy a describir lo más resumido posible: Gráficos "bien" y hasta ahí (o sea, estoy siendo generoso por ser una aventura gráfica), animaciones y voces espantosas, música interesante pero muy mal aplicada, bugs molestos y efectos de sonidos que no nos van a producir ninguna reacción. En este sentido es un juego más del montón, sin ninguna estética que justifique alguna atracción al juego y con escenarios vacíos y sin vida.

### A CONTINUACIÓN EN INFINITO...

Ahora, ustedes se preguntarán, llegado a este punto y más viendo el puntaje que pienso darle al juego ¿Por qué una nota de dos páginas para un juego así? La respuesta es simple, no podía en una página hablar mal del juego Y putear a Mariano -Arias-. En resumidas cuentas el juego falla en cosas fundamentales, como en una historia y personajes interesantes, y principalmente en el factor de entretenimiento. Es un juego aburrido por sobre todas las cosas y ni siquiera es tan malo como para poder burlarme de él a trocha y mocha. Mariano -Arias- andate a cagar. No vuelvo a analizar una aventura gráfica a menos que sean los nuevos episodios de Sam & Max.





Un par de aspectos interesantes, algunos puzzles, situaciones irrisorias.


Aburrido en general, la historia apesta, los puzzles son estúpidos, situaciones irrisorias.

Bazofia, y aburrida para colmo.




regular



# LO QUE NOS DEJÓ LA CES 2008

## CONSUMER ELECTRONICS ASSOCIATION. ¡NOOBS!

POR Alejandro Hernández

Intel presentó varios procesadores, con fecha para este primer trimestre, pero sólo vamos a dedicarnos a aquellos que realmente nos interesan.
Los primeros candidatos son los quad-core Q9550 (2.83 GHz) y Q9450 (2.66 GHz) con 12 MB de L2 y su hermano menor Q9300 (2.5 GHz) con 6 MB de L2.
Si el quad-core es muy caro y querés un dual-core, no hay problema porque también hay novedades en esta configuración con los E8500, E8200 y E8190 con 6 MB de L2 y una frecuencia que va desde los 2.66 GHz hasta los 3.16 GHz. La diferencia entre los dos últimos modelos indica que no hay soporte para Intel Virtualisation Technology e Intel Trusted Execution Technology.



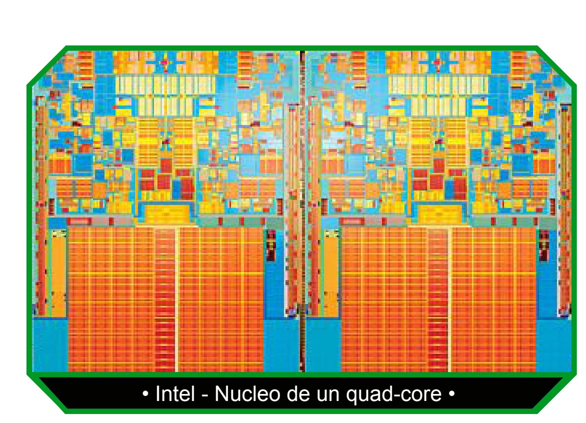
• Alienware Monitor Curvo •



### AMD/ATI

Sapphire anunció su HD 3850 AGP (leíste bien, AGP) de 512 MB 256 bits GDDR3 a 846 MHz, con su GPU a 700 MHz, 320 stream processors, Shader Model 4.1, DirectX 10.1, ATI Avivo y UVD.
Extrañamente para alimentar a esta tarjeta se hace uso del conector de ocho pines usado en sus similares PCI-E.

La gran novedad es la aparición de la HD 3870 X2 que cuenta con dos GPUs RV670 en una configuración Crossfire.
Como ejemplo está la serie EAH3870X2 de ASUS con su GPU a 825 MHz, 1 GB DDR3 a 1.8 GHz 256-bit y una resolución máxima de 2560 x 1600.


• Intel - Nucleo de un quad-core •

### NVIDIA

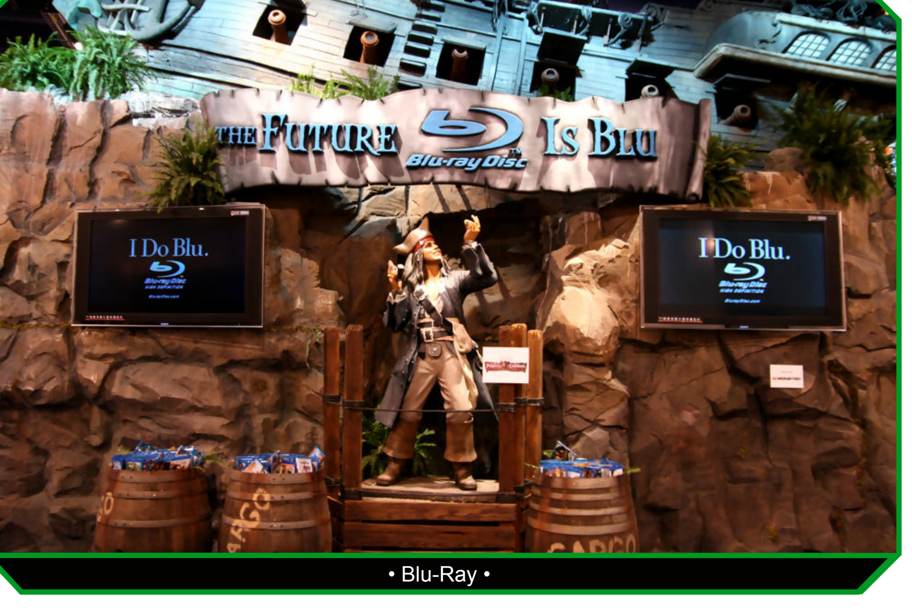
Hasta el momento cuando uno habla de un motherboard con video integrado enseguida lo asocia con una mala opción para un gamer, pero esto es cosa del pasado.
Todos los nuevos motherboards de NVIDIA van a tener video integrado y es importante mencionar este dato porque va a permitir que junto a las nuevas tarjetas de video se pueda hacer uso de dos nuevas tecnologías, llamadas HybridPower y GeForce Boost.
Estos motherboards no van a ser más caros por contar con video integrado, según palabras de NVIDIA, aunque dudamos que eso sea cierto, a menos que haya alguien que les esté donando plata o materiales.

Por el momento estas nuevas tecnologías sólo tienen soporte bajo Windows Vista y requiere unos 256 MB del sistema.
El monitor va a ir conectado directamente al motherboard y no a la tarjeta de video, lo cual nos hace pensar si en el futuro (si es que esta tecnología prospera) vamos a ver tarjetas de video sin conector para un monitor y hasta una reducción en su precio al eliminar las partes encargadas de transmitir esa señal.

HybridPower controla la necesidad de usar sólo el video integrado o de pasar a usar la tarjeta de video, a la cual activa o desactiva por medio del SMBus, por supuesto que para que esto funcione ambas tienen que tener soporte para Hybrid SLI.
Cuando uno usa HybridPower se asegura de estar consumiendo una menor cantidad de electricidad con un menor ruido.

Por ahora sólo la plataforma de AMD es la que cuenta con soporte para Hybrid SLI y se espera el soporte para Intel para el segundo trimestre de este año.
Los MCPs tienen un proceso de fabricación de 65 nm y en cuanto a la plataforma AMD, el caballito de batalla va a ser el 780a, que va acompañado por el chipset nForce 200, dándole soporte para Tri-SLI y SLI. Pero no sólo hace eso, porque también actúa como un buffer, almacenando los datos que envía una de las tarjetas de video para después ser enviados al resto, sin necesidad de intervención del CPU. También implementa lo que se llama broadcast, con lo cual el CPU cuando necesita mandar información a todas las tarjetas de video, solo tiene que mandarlo al nForce 200 y él se encarga de enviarles esos datos.
Un poco más abajo va a estar el 750a con soporte para SLI, con dos conexiones 8x y el 730a con una única conexión para tarjeta de video.

GeForce Boost por otro lado es el encargado de combinar el video integrado junto con la tarjeta de video para que representen frames diferentes y así aumentar el rendimiento general. Claro que los más beneficiados por esto son aquellos que quieran una computadora de gama baja y que no quieran invertir mucha plata en una tarjeta de video de la gama alta a la hora de mejorar un poco su video.
Las tarjetas de video que por ahora tienen soporte para esto son tanto la 8400 GS como la 8500 GT.



• Blu-Ray •

### ALIENWARE

Marca conocida por sus computadoras de la gama alta, acompañadas de mucha estética y bling bling, presentó un monitor curvo con una resolución de 2880 x 900 y un refresco de 0,2 ms.
Si bien Alienware no se tomó la molestia de dar mayores detalles sobre el monitor, alguna gente pudo ver algún logo por ahí que confirma que este no es un LCD ni un CRT, sino que es un DLP.
Si querés comprarlo vas a tener que esperar hasta la segunda mitad de este año, así que te da el tiempo para ir ahorrando.

### HD-DVD Y BLU-RAY

Parece que HD-DVD se dio por vencido, o por lo menos es la sensación con la que mucha gente quedó después de saber que dos de cada tres discos vendidos en la época navideña son Blu-ray, el doble que los HD-DVD.
A Warner Brothers le pareció que le faltaba un poquitito más de condimento a la comida y anunció que abandona a HD-DVD y sólo va a sacar sus productos en Blu-ray.
Pero eso no fue todo, porque parecía que todavía le faltaba un clavo más al cajón para poder ser enterrado y fue HD-DVD mismo quien dio el martillazo final al cancelar la conferencia de prensa que iba a dar en esta exposición.

### MICROSOFT

Lo único bueno que mostró fue un touchscreen y su interfase, pero esto ni siquiera es una novedad, ya lo habíamos visto.
Como ejemplo se mostró como se puede diseñar una tabla de snowboard para después ser comprada online o en el mismo lugar donde la vendan. Hasta ahí nada del otro mundo, pero falta decir que para sincronizar un teléfono celular con este sistema todo lo que hay que hacer es apoyarlo sobre la pantalla. Es así de fácil y no tanto, porque el teléfono tiene que tener el sistema de Microsoft.

Otra demostración fue la que hizo de la mano de Ford, donde se mostraba la conectividad de celulares y otros aparatos electrónicos con un auto. Una vez más, nada nuevo, Mercedes Benz, por nombrar una marca, ya lo hace.
Resumiendo, uno conecta los aparatos al auto, el auto reconoce los comandos de voz y se puede ver la información en la pantalla que está en el tablero.



• Microsoft •

TODO POR DOS PESOS

FILOSOFIA MÁS QUE BARATA

# LA EVOLUCION DE LOS FPS

POR Esteban Provoste

**NO SOLO LAS TEXTURAS CAMBIARON**



Los First Person Shooters (FPS) son un género de videojuegos que se inició a principios de los '90, mucho después que otros tipos de juegos, como pueden ser los simuladores o aventuras gráficas y que con el tiempo terminaron desplazándolos e imponiéndose dentro del ámbito gamer. Esto lleva a que la mayoría de las compañías desarrollen este tipo de juegos, por lo que hay bastante variedad, para bien o para mal. Acá les mostraré un poco como fue evolucionando este género, desde sus inicios hasta la actualidad, y algo de lo que nos deparará el futuro inmediato.




## EL ORIGEN

Si bien ya existían algunos FPS desde la década del 70, el primero para PC que empezó a definir el género fue Catacomb 3D en 1991, aunque pasó algo desapercibido. El que marcó una época, sin dudas fue Wolfenstein 3D que apareció un año más tarde, para ser un éxito instantáneo. Con gráficos VGA (¡256 colores!) y niveles laberínticos, fue el juego a imitar por varios desarro-lladores durante un tiempo.

Pero pasó sólo un año y en 1993 Id Software lanzó Doom. Definitivamente inició una era, en la que cualquier FPS pasaba a llamarse "tipo Doom" para describir a que género pertenecía. Con más sensación de 3D, niveles más abiertos y editables, mejores gráficos y hasta un modo Multiplayer, Doom pasó a ser referente de los FPS.
En esta época aparecieron varios juegos similares, pero que agregaron ciertas características, como efectos de luces en tiempo real y varios niveles dentro de cada mapa, como Rise of the Triad y Star Wars: Dark Forces.

En 1996 aparece Duke Nukem 3D, usando un mejor engine que el de Doom, se caracterizó por tener un editor de niveles mejorado, y en el que se podía nadar y volar en jetpack también. Fue uno de los primeros juegos "controversiales", en donde strippers mostraban sus atributos o había escenas de mucha violencia, por lo que fue prohibido en varios países. Esta característica acompañará a posteriores FPS.

## ¡BIENVENIDO EL 3D!

Si bien desde el Catacomb 3D la abreviación de 3 Dimensiones apareció varias veces en los títulos de algunos FPS, no era tan así. Se dice que eran 3 dimensiones "simuladas" y no reales, que daban cierto efecto de profundidad. Pero en 1996 fue lanzado Quake, de la mano de Id Software, usando gráficos poligonales en 3D y comenzando una nueva era. Además de la mejora visual, el agregado de un modo Multiplayer por Internet hizo de Quake I y II dos éxitos asegurados.

Hasta que llega 1998 y Valve lanza Half-Life. Con un argumento digno de una producción cinematográfica y la Inteligencia Artificial (IA) mejor desarrollada de la época, marcó el camino para varios desarrollos similares, en el que no era cuestión de vaciar Machine Guns sobre cientos de enemigos que aparecían de forma kamikaze. Por supuesto los gráficos eran de lo mejor en esos momentos, pasando varios años hasta ser mejorados. También aparecieron varios mods, entre ellos Natural Selection y Counter-Strike, siendo este último el FPS más jugado del mundo.




Una tendencia que empezó a aparecer fue el juego por equipos, de modo cooperativo, ya sea por LAN o Internet. Ejemplos de esto fueron Rainbow Six, Starsiege: Tribes, Quake III Arena y Unreal Tournament. Quizá fue la moda del momento o que no se les ocurrían buenos guiones, pero el modo multiplayer se hizo popular, ya que enfrentar a otras personas era más desafiante que la IA de aquel entonces.

## SIGLO XXI, EL SIGLO DEL FPS

Después de 10 años del primer FPS, este género terminó destronando a todos los demás. Para esta época, salieron muchos FPS al mercado, pero a destacar están: Deus Ex, un FPS con toques de Rol, en el que se podía personalizar al personaje principal. Operation Flashpoint, el cual permitía manejar varios vehículos, en mapas de tamaño kilométricos. Red Faction, donde en ciertas partes del mapa se podía destruir paredes y modificar el terreno.

Pero por algún motivo, la tendencia de jugar en épocas contemporáneas o futurísticas cambió por la Segunda Guerra Mundial. Sobre esta temática llovieron varios títulos, en el que matar nazis estaba a la orden del día. Entre ellos: Return to Castle Wolfenstein, revival del viejo Wolfestein 3D, pero esta vez en 3D. Medal of Honor: Allied Assault y Call of Duty, de lo mejor de esta época en cuanto a gráficos, desarrollo de las misiones y multiplayer. Battlefield 1942, para ser jugado en multiplayer, con posibilidad de manejar una diversa cantidad de vehículos en amplios mapas.

Después de esta oleada de juegos temáticos, volvieron a una época más actual, en el 2003 salió Far Cry. ¿Qué mejor que estar en una isla paradisíaca? Con gráficos que hacían transpirar hasta a las PC high-end de la época se convirtió en uno de los mejores juegos del año.

En el 2004 Id Software lanzó Doom 3, con un engine mejorado y un mejor manejo de la iluminación generaba por momentos un clima de terror constante. Ese mismo año, Valve lanzó Half-Life 2, que a diferencia de Doom 3, no era tan sofocante ni tan sangriento. Un engine soberbio, una IA mejorada, modelos de personajes detallados y hasta un engine de física conformaron a un juegazo.

Más terror nos llegó en 2005 con F.E.A.R., con mejoras en los gráficos y sobre todo en la IA, por momentos se volvía imposible matar un escuadrón, ya que utilizaban todo el terreno para planear tácticas y contraatacar por cualquier flanco. También aparecieron Call of Duty 2 y Battlefield 2, pero este último no estaba ambientado en la Segunda Guerra Mundial, sino en conflictos bélicos más actuales.

Ya para el 2006 no hubo muchas novedades, con Half-Life 2: Episode 1 y FEAR: Extraction Point, ambas expansiones, sin agregar demasiado, salvo algunas horas de juego más. Cabe mencionar a Dark Messiah of Might and Magic, otro juego que combina FPS y RPG, pero lamen-






tablemente con demasiados errores y glitches.

Y así llegamos al 2007, quizá el año con mayor cantidad de títulos de excelente calidad. Son tantos que voy a ser breve para comentarlos todos. El primero es S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, ambientado en la ciudad rusa devastada por la radiación de un reactor nuclear, recrea en varios detalles la desolación y el abandono del lugar. El mapa es casi del tamaño de la ciudad, dándonos bastante libertad de exploración, lástima la gran cantidad de errores que traía el juego. Después llegó BioShock, que la mayoría coincide en nombrarlo juego del año. Excelentes gráficos, un ambiente detallado, con cierto nivel de customización del personaje principal y una buena trama. Aunque algo fácil, ya que el sistema de revivir cerca cuantas veces se quiera, sin penalizaciones, simplifica bastante el juego. Algo que se extraña es un modo multiplayer. Para eso salió Enemy Territory: Quake Wars, un FPS enfocado al juego multiplayer por campañas, con experiencia que se va ganando durante las misiones y en el que se mejoran ciertas habilidades. Otro FPS multiplayer fue Unreal Tournament 3, aunque conteniendo una campaña single player.

Estábamos más o menos tranquilos hasta que Valve lanza el paquete Orange Box, conteniendo Half-Life 2: Episode 2, expansión del ya clásico juego, Team Fortress 2, ahora con gráficos en cell shading y Portal, quizá el primer FPS de puzzles y a la vez teniendo una gran dosis de humor. TimeShift es otro FPS que trató de innovar, pudiendo manipular el tiempo y así enfrentarse a los enemigos de varias maneras. Lástima que se vuelve un poco repetitivo a veces, pero lo salva un buen modo multiplayer.

Y entonces aparece Call of Duty 4, está vez combatiendo en una guerra moderna, con gráficos soberbios y una campaña excelente, bastante variada pero a la vez corta. Y para coronar el año, Crytek lanza Crysis, una animalada a nivel visual, haciendo temblar a cualquier PC high-end, como ya lo hubiera hecho Far Cry en su momento. Gráficos detallados, excelente ambientación, muy buena IA, Crysis es el más claro ejemplo de hasta donde llegaron los FPS, al máximo nivel de evolución hasta ahora.

### ¿QUÉ NOS ESPERA?

Hay varios FPS para este año. Uno es Turok, en el que habrá que matar dinosaurios y demás bichos, como el juego anterior con el mismo nombre. Conflict: Denied Ops, FPS ambientado en conflictos modernos, en el cual siendo un marine hay que combatir en varias partes del mundo, con posibilidad de multiplayer cooperativo. Y por último, Tiberium, juego basado en la franquicia de Command & Conquer. Similar a Renegade, aparentemente tendrá mejoras en cuanto a la estrategia, armas y vehículos a utilizar.

Más allá de si se llegará a repetir un año como el 2007 en cuanto a calidad de FPS, este género no desaparecerá. A los FPS les queda mucha vida todavía.





# Correo de Lectores

POR DEMANDA POPULAR

## ¡El segundo correo!

POR Gaming Factor Staff

Y SOLO NOS TOMÓ 3 AÑOS.

Un viejo reclamo de innumerables seguidores de esta prestigiosa publicación se ha vuelto realidad. A partir del presente número se inaugura la sección Correo de Lectores. Esperamos que lo disfruten, y si alguno no está feliz con la respuesta recibida, dirija sus reclamos al Jefe de Redacción



• Hasta en Outlands nos reclaman cosas •

### MORTIPHAGO

El nivel del contenido estuvo aceptable (aunque un poco carente de reviews).
Lo que me molestó bastante fue la baja calidad de las imágenes puestas... Las imágenes recortadas dentro de la nota de tapa en particular... En fin

*Querido Morti, el tema de la escasez de reviews también nos preocupa a nosotros, pero dada la escasa cantidad de títulos nuevos que aparecen por estas fechas, es algo que escapa a nuestro alcance.*
*Aquellos que hayan tratado de hallar juegos nuevos salidos durante el último mes y se sintieron frustrados ante los prácticamente nulos resultados, podrán apreciar el esfuerzo realizado por la redacción para acercarles incluso las pocas reviews que logramos sacar mes a mes.*
*Con respecto al tema de las imágenes, dejo la respuesta en manos de nuestro amigo Diego:" el tema de las imágenes recortadas es un tema de adobe. Si imprimís esas mismas hojas salen perfectas. Lo sé porque es un problema que viene desde el Nº 2 de Gaming Factor, que cuando lo imprimimos no pasó naranja."*

### PABLOJZ

Muy buena la revista de este mes, ¡me encantó! , aunque como siempre las elecciones del año cada uno con su capricho.
¡Sigan así!

*Elegimos así porque somos pibes bravos...*

### DARKY

Ya está impresa, abrochada, y en su lugar... [en el baño] Gaming Factor es mi mejor compañera de Ocio Inodorístico...

*Gaming Factor, como siempre presente en tus mejores momentos.*

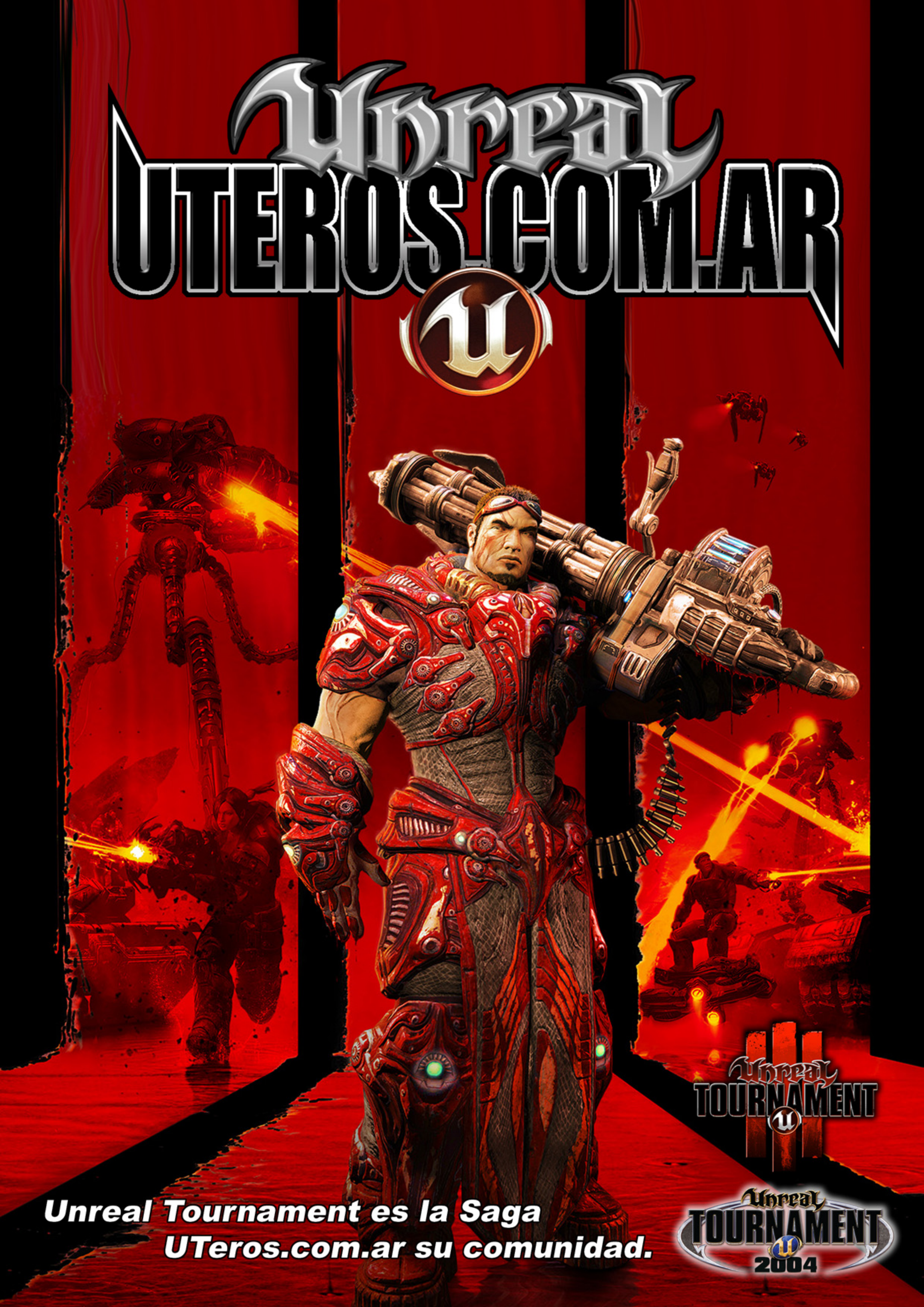
### KAISERSCHLACHT

¡NO PUEDO CREER QUE HAYAN PUESTO COMO JUEGO DEL MES A LA BOSTA DE Universe At War: Earth Assault!
Ya no entiendo que le hayan puesto más de un 60%, pero, ¿juego del mes?
¡Dios santo!

*Puede ser que a vos particularmente no te haya gustado, pero Universe At War: Earth Assault es un gran juego, y además tenés que tener en cuenta lo que había para elegir ¿Otro jueguito de fulbo como Juego del Mes? O peor aun, ¿una aventura gráfica? Esos son juegos de nenas. Universe At War es un juego para hombres.*

Todos aquellos lectores cuyos comentarios han aparecido en esta sección, se han hecho acreedores a un juego original de Duke Nukem Forever, el cual pueden pasar a retirar por la redacción. ¡Que lo disfruten!




Unreal
UTEROS.COM.AR
Unreal
TOURNAMENT
Unreal Tournament es la Saga
UTeros.com.ar su comunidad.
Unreal
TOURNAMENT
2004